GURPS Fourth Edition

HORROR

By Kenneth Hite

STEVE JACKSON GAMES

GURPS Fourth Edition

HORROR

УЖАСЫ

Автор KENNETH HITE

Дополнительные материалы J.M. CAPARULA, PETER V. DELL'ORTO, SCOTT HARING, WERNER H. HARTMANN и SEAN PUNCH

Редактор SEAN PUNCH

Обложка CHRISTOPHER SHY и MICHAEL WHELAN

Иллюстраторы ALEX FERNANDEZ, IGOR FIORENTINI, CHRISTOPHER SHY, BOB STEVLIC и JACOB WALKER

STEVE JACKSON GAMES

помогали нам в этом нелёгком деле исходным материалами, им тоже спасибо за это!

Июнь 2011 года

Под общей редакцией Ally rogue и milit'a. Вёрстка: milit.

С вопросами, рекламациями, найденными неточностями и предложениями по сотрудничеству обращайтесь на электронный адрес: istrix@ya.ru

Содержание

О *GURPS*

Steve Jackson Games обеспечивает полноценную поддержку игроков ***GURPS***. Наш почтовый адрес SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Пожалуйста, обязательно вкладывайте в письмо конверт с обратным адресом и марками! Также мы доступны через e-mail: **info@sjgames.com**. Наши ресурсы:

Новые материалы и приключения. ***GURPS*** продолжает расти – ищите новинки на **gurps.sjgames.com**.

e23. Наше подразделение электронных публикаций предлагает приключения ***GURPS***, помощь в играх и поддержка в PDF-формате... электронных копий наших книг, плюс эксклюзивные материалы, доступные только на e23! Просто зайдите на **e23.sjgames.com**.

Пирамида (**pyramid.sjgames.com**). Наш ежемесячный PDF-журнал включает новые правила и статьи для GURPS, бессистемные описания мест, приключений и многое другое. Ищите каждый тематический выпуск на e23!

Интернет. Посетите нас во Всемирной паутине на **www.sjgames.com** для исправлений опечаток, обновлений, вопросов и ответов и многого другого. Для обсуждения ***GURPS*** с нашими сотрудниками вашими коллегами-игроками посетите форумы на **forums.sjgames.com**. Веб-страница **GURPS Horror** - **gurps.sjgames.com/horror**.

Библиографии. Многие из книг имеют огромные библиографии, и мы выкладываем их в сеть - с ссылками, позволяющими вам купить заинтересовавшее! Зайдите на веб-страницу любой книги и следуйте ссылке “Bibliography”.

Исправления. Каждый делает ошибки, и даже мы – но мы делаем все, что в наших силах, чтобы исправить свои ошибки. Самые последние исправления для всех изданий ***GURPS***, включая эту книгу, доступны на нашем сайте - см. выше.

Правила и статистика в этой книге приведены для ***GURPS Базовые правила***, *Четвертое издание* (***GURPS Basic Set***, *Fourth Edition*). Ссылки на страницы, начинающиеся с "B" относятся к той книге, а не к этой.

Введение

Так что такое ужас?

Ужас – это частично намерение, и частично содержание. Всё, что написано с целью напугать аудиенцию, является ужасом. Ужас чаще всего цель, а не жанр; ужасы могут оказаться в вестернах, романсах, научной фантастике, фэнтези и мистериях. Каждый раз, когда автор намеревается покрыть вашу кожу мурашками, присутствуют ужасы. Ужасы могут быть и жанром, и в некотором смысле он самый древний. Самые ранние известные нам истории, шумерские эпосы, полны злых богов, рождения чудовищ и жестоких людей-скорпионов. И мы лишь добавляли новое в копилку страхов все прошедшие пять тысячелетий. Вампиры, оборотни, убийцы-психопаты, заброшенные особняки и сотни прочих проверенных временем элементов теперь наполняют инструментарий ужаса.

Однако это разнообразные элементы. Ужас не обязательно должен быть сверхъестественным – Черная Смерть была целиком естественной, и целиком ужасающей. Ужас не обязательно должен быть человеческим – медленная, неизбежная смерть вселенной напугала Г. Ф. Лавкравта куда больше личностного повествования. Ужасы не остаются неизменными – Черная Смерть помогла развиться легендам о вампирах, и неизбежные законы физики дали двадцатому веку могучего Годзиллу и Великого Ктулху. Ужас груб, как убийства Джека-Потрошителя, и точен, как пальцы Джозефа Менгеле.

Как нечто столь неопределенное, для его правильной подачи потребуется правильно уловить суть. Это истинно для писателей, режиссеров и художников - и для ролевиков. Мастер должен хотеть напугать вас, трудится чтобы напугать вас и стараться напугать вас. Вы, игроки, в свою очередь должны хотеть быть напуганными, работать ради страха и стараться его достичь. Ужасы наиболее требовательны к сотрудничеству, что делает их идеальными для ролевых игр. Мастер и игроки заключают соглашение сыграть в ужасы, и соглашаются совместно строить атмосферу страха. В любом другом случае ничего попросту не сработает.

Но когда всё работает – что ж, вы довели отыгрыш роли до нового уровня. Страх – самая древняя, сильная эмоция из всех, скрытая глубоко в нашей душе с той поры, когда пещерные люди сидели у костра вдали от саблезубых тигров. Но как глубоко он не был бы похоронен, Вы можете вытащить его на поверхность тусклым освещением, приглушенным голосом и хорошей историей. Это бездонный колодец силы, катарсиса и окровавленных сельскохозяйственных инструментов, и он ждет вашего внимания.

Так что входите свободно и по своей воле, как мастер, так и игроки, готовые пугать и быть напуганными, чтобы взяться за руки вокруг метафорического костра, услышать рык саблезубого тигра, и разделить друг с другом старейшую и сильнейшую из эмоций... и сделать её совершенно новой.

Приятных криков.

История издания

Это четвертая редакция ***GURPS Horror***. Оно разрастается, мутирует и заменяет ***GURPS Horror***, Третья редакция (2002), которую Кеннет Хайт сшил воедино и оживил своим собственным руководством по ролевым ужасам ***Nightmares of Mine***, вместе с гигантскими и превосходными конечностями и органами, которые до него собрал Дж.М. Капарула для ***GURPS Horror***, *Вторая редакция* (1990). Этот безумец присоединил эти части к инфернальному тулеву ***GURPS Horror***, *Первая редакция* (1987), получившему колдовское подобие жизни через Скотта Харинга (Scott Haring). Его сердце все ещё бьется под той нечестивой амальгамой, что вы сейчас держите в своих руках.

Об авторе

Кеннет Хайт ревностно верит в то, что он является первым человеком в штате Оклахома, купившим ***Call of Cthulhu***, и с той поры он проводит и играет в хоррор-РПГ почти постоянно. Также с той поры он (среди многого прочего) разрабатывал и был соавтором ***GURPS Infinite Worlds*** и ***GURPS WWII: Weird War II***, написал ***GURPS Cabal*** и создал свыше 300 колонок ***"Suppressed Transmission"*** для журнала Пирамида. Кроме того, он писал для ***Nephilim***, ***Vampire: The Masquerade***, ***Deadlands***, ***Vampire: The Dark Ages***, ***Unknown Armies***, ***Call of Cthulhu d20***, ***Vampire: The Requiem***, ***Delta Green*** и некоторого числа игр менее ужасающей природы.

Его последние работы включают получившую премии ***ENnie*** ***РПГ Trail of Cthulhu***, сеттинг ***Savage Worlds***, описывающий ***The Day After Ragnarok***, богохульные детские книжки ***Where the Deep Ones Are и The Antarctic Express***, серия критических эссе ***Tour de Lovecraft: The Tales*** и постоянная колонка ***"Lost in Lovecraft"*** в журнале ***Weird Tales***.

Он живет в Чикаго с многочисленными причудливыми и любопытными томами запретных знаний, своей женой Шейлой, обязательными лавкрафтовскими кошками и рассказывающем лишнее сердцем.

There is no delight the equal of dread.

– Clive Barker

Глава первая

Лавка костей и тряпок

Ally rogue

После хаоса, криков и крови ... о Боже, эта кровь ... внутри дома, Валери была не прочь уединиться снаружи. Из её одежды лишь жилет пожарного обеспечивал защиту от холодного тумана, готового в любую минуту обратиться в капли дождя. Дождь не станет проблемой.

Не этой ночью. После всего, что случилось внутри дома. Сейчас должно быть столь же шумно, как в тесном "Хамви", думалось ей, но или туман, или нарастающий шок заглушали все звуки вокруг. Даже полицейские и пожарные машины вместе с каретами скорой помощи выглядели безмолвными, просто темные коробки посреди тумана. Она могла видеть мигающие огни, красный и синий и красный и синий. Она могла видеть пожарных, заливающих водой ещё тлеющее фойе, где её импровизированный Молотов-с-сюрпризом сработал около часа назад. "I-бомба", - думала она, и вздрогнула от удушливого смешка, разраставшегося в горле. Проклятье, ей нужно сосредоточиться. Валери осмотрелась вокруг; мигающие огни, занятые копы ... и медики скорой помощи, столь же занятые, но никуда не спешащие. Не за её друзьями, это точно. Для них уже слишком поздно, для них уже было слишком поздно, когда они только открыли дверь заброшенного МакМенсион... Нет, так дело не пойдет.

Мужчина в черном плаще был там, когда она окидывала взглядом округу, и на секунду их глаза пересеклись. Он - убийца, думалось ей, и даже после всех этих часов в том доме она ощущала, как её руки подергиваются от новой волны адреналина. Но потом он улыбнулся, и она заставила себя успокоиться. Просто коп, наконец прибывший чтобы взять показания.

Потом она по-настоящему вгляделась в его улыбку, и подумала, что возможно первая реакция не так далека от истины. Он протянул значок перед тем, как она сделала выводы, и спрятал его прежде, чем она смогла что-то прочесть.

"Госпожа Валери Браунинг? Или я должен сказать капрал Браунинг?" Он устроил шоу из проверки Блекберри . Мы знаем о вас все, говорили его жесты. Избавь нас от трудностей. Она знала и этот тип тоже. Убийца с вопросами.

"Госпожа Браунинг, хорошо?" - сказала она, и голос звучал необычно для её ушей.

"Да", ответил он, "С госпожой Браунинг все хорошо. Интересно, что с шестью её друзьями не все хорошо. Ещё интереснее, что тварь в этом доме...", - его улыбка растянулась ещё сильнее, когда он заметил её глаза, перекинувшиеся на открытую дверь, - "... с тварью в этом доме не все хорошо, тоже".

"Оно ...?" Она ненавидела себя, не за желание знать, а за то, что позволила ему знать о том, что она желает знать.

"Да. Или, оно не просто мертво, оно инертное, оно пустое, и оно не вернется назад. Вы будете удивлены узнать, как часто огонь работает на них столь же хорошо, сколь и более деликатные вещи".

"Что значит «я буду удивлена»? Что значит "они"? Что значит..." Она остановилась, не готовая озвучить вопрос и тем самым сделать его настоящим.

Он сделал его реальным, без жестокости и без жалости. "Это значит то, о чем вы думаете. Когда вы начнете работать на нас. Вы сдали входной экзамен этой ночью. Вы в команде".

"Погодите-ка ... вы даже не спросили меня, хочу ли я работать с вашими людьми!" Если они вообще люди, кричал её мозг. Его ответом был смягчившийся взгляд. Не жалеющий её определенно он не видел в ней личности ... как жертвы всего этого ... похоже, он вообще не смотрел на ней. Это было почти как ... ностальгия?

"Они и меня никогда не спрашивали", прошептал он, почти про себя. Затем улыбка, нет, злобная ухмылка, вернулась. "Но президент Кулидж никогда не любил пустую болтовню".

Ужас может настигнуть каждого, где и когда угодно. От маленькой группы дворфов, выслеживающих мантикору до её логова чтобы там с ней сразить, и до элитного отряда космических десантников, высадившихся в злобном и живом океане, место героев ужасов найдется для любых традиционных типажей персонажей (и многих нетрадиционных, вроде художников с уникальным взглядом на мир и риэлторов со странными трансильванскими клиентами). Протагонисты могут быть всем, от оказавшегося в одиночестве в лесу подростка на 25 очков и до супермена на 1200 очков, и даже больше! Единственным важные ограничения - это насколько интересно будет его отыгрывать и впишется ли он в кампанию к всеобщему одобрению. Создавайте и отыгрывайте своих персонажей для достижения одновременно максимального веселья (вашего и мастера) и максимального страха – и помните, что в ужастиках это одно и то же.

In the end, of course, we remain puppets and our smiles are still painted ones. But now at least we have moistened them with our own blood.
– Thomas Ligotti, "Professor Nobody's Little Lectures on Supernatural Horror"

Поддайтесь страху

Ролевые игры в жанре ужасов отличаются от иных ролевых игр. Игроки не только должны следить за обычными деталями развития их персонажей, они должны совместными усилиями поддерживать атмосферу, которую ГМ старается построить. Плохие шутки или неигровые замечания будут грубым поведением на любой игре, но в ужасах они будут фатальны для удовольствия всех присутствующих.

Кроме того, многие из деталей создания персонажа, его развития и отыгрыша отличаются от обычных, так как целью игры является не только накопление новых очков персонажа, но и наслаждаться чувством неестественного и отталкивающего, которое пытаются построить ГМ и остальные игроки. Целью игрока является помощь в создании этого страха. Цель персонажа кардинально отличается – возможно это будет просто выживать и бороться изо всех сил. Никто не обязан играть за одинокую девушку в одной пижаме, суицидально стремящейся попасть в гробницу в полночь … но это куда интереснее, чем играть за девушку, которая сидит со своим котом в безопасности запертой квартиры!

Создание персонажа

Хотя создание персонажа будет ключевым моментом в любой ролевой игре, оно играет ещё большую роль в ужасах. Предыстория и способности ИП придают форму, если не задают, личный вклад игрока в ужасы. И наоборот: создайте персонажа, за страхами которыми вам будет интересно наблюдать.

Идея персонажа

Чтобы заставить идею «работать» в жанре ужасов, потребуется серьёзная кооперация между игроками и ГМ, а также игроков между собой. Традиционная игра (или история) в жанре ужасов подразумевает, что все протагонисты «хорошие» – или хотя бы зло, которому они противостоят, настолько опасно, что убийца и рыцарь (или киллер с агентом ФБР) будут иметь выраженный общий интерес борьбы с ним. Другие стили ужасов работают на иных предположениях; игры заговорах и паранойе, готическом соблазнении или психологической дезинтеграции будут выигрывать от сильных идейных конфликтов между ИП. Знай, с какими ужасами придется встретиться перед тем как решить кто встретит их.

Краткая биография

Как только вы создадите персонажа, осмотрите лист с его чертами и превратите его в краткую биографию. Постарайтесь проработать все преимущества, недостатки, умения и т.д., о чем вы думали как о игровой статистике. Трансформируйте её в историю жизни. Вам не нужно писать эпос или даже энциклопедическую статью – достаточно составить резюме для вашего Альтер-эго, или запишите по одной его журнальной записи на каждый год карьеры.

Это упражнение не только придаст герою больше глубины и реалистичности; оно также укрепит связь между игроком и персонажем, необходимый компонент для созданию ужаса. Ответы на казалось бы простейшие вопросы – от описания внешности до имен родителей и самого счастливого детского воспоминания – могут добавить ему четкости и реализма. Этот процесс можно провести до заполнения цифр на листке персонажа; действительно, мастер может вместе с вами создать персонажа в точности таким методом.

У биографии есть и ещё одно преимущество: в ней можно выявлять зацепки персонажа.

Зацепки персонажа

«Зацепка персонажа» – это один из аспектов личности или истории ИП, которые мастер может использовать для создания сюжетных линеек или сцен в кампании. Когда вы добавляете подобные зацепки в предысторию своего персонажа, вы даете мастеру лицензию на их использование. И так как это ужасы, то результаты их использования скорее всего окажутся неприятными для героя! Мастер может даже не говорить что именно означает определенная зацепка – если у вольного космического пилота есть брат, о котором он ничего не слышал уже 13 лет, то будет более чем неприятным сюрпризом обнаружить его в роли пехотинца лорда вампиров.

Почему же вменяемый игрок позволяет мастеру делать подобное с его персонажем? Например, это помогает создать сюжет и дает игроку шанс внести свой вклад в эту историю. Помните, ролевые ужасы ещё больше полагаются на совместные усилия, чем обычные ролевые игры. С зацепкой, которую мастер сможет использовать, такое сотрудничество получает фундамент. Когда богопротивное зло задевает что-то, связанное с прошлым персонажа, это становится более значимо и для персонажа, и для игрока, чем если лорд вампиров поработил брата незнакомого человека.

Индивидуализация персонажа

Некоторые качества склонны всплывать раз за разом в вымышленных ужасах. Охотник на вампиров всегда решителен, исследователи всегда подготовлены, а жертвы безумного убийцы всегда тупые (мы все порой вскрикивали «не иди наружу в одиночку, идиот!»). Тем не менее, игроки должны балансировать привычность и оправданность этих концепций и потенциал для новизны и сюрпризов в отыгрыше роли: трус-параноик в роли охотника на вампиров может послужить интересной заменой типичным Ван Хельсингам! Каждый игрок решает для себя, где именно проходит грань между архетипов и стереотипом его персонажа.

Конечно, это порождает вопрос – а почему трус-параноик отправился охотиться на вампиров? Придайте персонажу мотивацию, причину идти в усыпальницу посреди ночи, когда здравый смысл приказывает тебе покидать город в спешке. Иногда зацепка персонажа (см. далее) может послужить таким поводом; в иных случаях он может просто идти от самого персонажа. Человек, который убил нескольких вампиров, получает неплохой повод для паранойи, и даже трус будет подвергать себя опасности при достаточно важном стимуле. Что им движет – обещание сокровищ, отчаянная попытка спасти лицо, желание магического знания, которым владеет лишь король вампиров, или же угроза тем, кого он любит – решать только вам.

Помните, что мало лишь отрегулировать крупные детали своего персонажа – всякие мелочи также важны, они помогают придать ему жизни. Даже такие простые вещи, как любимые слова, нервная привычка, или же счастливый брелок помогут собрать Ваше альтер-его в Вашем разуме – и, самое важное, в мыслях ваших товарищей и ГМ.

С более эгоистической точки зрения, зацепки дают персонажу «долю истории» и «свет прожекторов». Мастер должен убедиться, что каждый игрок оказывался в эпицентре основного действа, или принимал важную роль в разгадывании тайн, борьбе со злом или же снятии проклятия. Благодаря применению зацепок те ИП, которые ещё не оказывались в центре переднего плана, могут занять там место. Многие преимущества и недостатки – включая Союзников (Allies), Иждивенцев (Dependents), Врагов (Enemies) и Покровителей (Patrons) – могут использоваться как уже сформированные зацепки.

Вот несколько самых распространенных зацепок, с подсказками как использовать их в игровых ужасах. Многие из них завязаны на историю семьи героя. У этого есть два преимущества. Во-первых, тема семьи, открывающей протагониста злому сверхъестественному влиянию – один из центральных элементов традиции готического ужаса (см. Готический ужас, стр. 125). Во-вторых, уделяемое семье персонажа внимание делает ИП более глубоким для игроков и мастера, и может порождать ещё больше зацепок (и возможно даже получить за них очки, как за иждивенцев!)

Проклят в детстве

Традиционная тема ужаса в сказках и фэнтези. Обычно, могущественная ведьма или злая фея проклинает из зависти или обиды на родителей персонажа. Ситуация ровно настолько драматична, насколько почувствуют необходимым мастер и игрок. Пока есть возможность нормально отыграть эффект проклятия, лишь небо служит пределом.

Проклятье может быть с «замедленным действием» – например, на 21 день рождения жертва убьет своего брата. В фэнтези или древнем историческом сеттинге – вроде классической Греции или Европы викингов - персонаж скорее всего осознает наличие проклятья и возможно даже сможет процитировать пророчество о его действии. В более современной игре это может случиться из-за неудачного стечения обстоятельств – вроде рождения во время редкого астрологического события (или затмения луны), открывающего персонажа темным силам. Если семья не состоит из оккультистов (что само по себе некого рода проклятье), то персонаж может и не знать об этом.

Проклятье может быть не персональным, но лежать на всей семье; если каждый из её членов умирал в море, то новость о духах на корабле приобретает совершенно иной уровень значимости! Проклятья можно избежать – если некто проклят, потому что его семья владеет проклятым брильянтом, то он может отречься от семьи, убедить её избавиться от бриллианта или же выкрасть его и продать самому. Проклятье может быть в крови; если прапрадедушка героя был оборотнем, то ему стоит быть осторожным во время полнолуния. В современном или футуристическом мире проклятья может быть даже мутацией.

Проклятья могут проявляться как Судьба (Destiny, стр. B131), призрачные или одержимые Враги (Enemies, стр. B135), Крайняя неуклюжесть (Total Klutz, стр. B141), Невезение (Unluckiness, стр. B160), Притягивание необычного (Weirdness Magnet, стр. B161) или другие многочисленные недостатки. Некоторые проклятья могут лежать не на самом персонаже, но на его Злом близнеце (Evil Twin, стр. B135). Немногие несчастные души страдают от Божественного проклятья (Divine Curse, стр. B132) или просто Проклятые (Cursed, стр. B129).

Злой предок

Эта зацепка может быть связана с любой другой зацепкой в этой серии как причина (из-за нечестивых экспериментов двоюродного дедушки Джонаса замок оказался проклят на века), эффект (двоюродный дедушка Джонас был первым и самым известным из членов семьи, павших жертвами жуткой болезни мозга), или и то, и другое (для игрока с тягой к высокому барокко). Хуже того, двоюродный дедушка Джонас может и не быть мертвым... Злые предки могут передать неприятные физические недостатки или Сверхъестественные черты (Supernatural Features, стр. B157), или оставить потомкам плохую Репутацию (Reputation, стр. B26) потомка дурного рода.

Позорный секрет

Убийство с почти полным прикрытием, история сексуальных излишеств, заигрывания с сатанизмом в юности, брошенный ребенок. Позорный секрет имеет двойственную природу, и его раскрытие может привести как к социальному остракизму, так и к несправедливому осуждению (например, измена в пуританской Новой Англии). Классическая зацепка персонажа для психологических ужасов (стр. 125-126), позорный секрет может быть личным или (особенно в готических ужасах) семейным.

Если чья-то семья прячет законного наследника титула запертым на чердаке из-за чудовищной внешности, или она добилась своего богатства за счет работорговли, или женит старшую дочь в поколении на минотавре, то у мастера не будет недостатка готовых к мобилизации скелетов из фамильного шкафа.

Позорный секрет почти всегда Секрет (Secret, стр. B152), но он может быть связан с такими недостатками, как Пристрастие (Addiction, стр. B122), Кровожадность (Bloodlust, стр. B125), Враги (Enemies, стр. B135), Паранойя (Paranoia, стр. B148), Садизм (Sadism, стр. B152) или Заразная болезнь (Social Disease, стр. B155). Даже если разглашение секрета больше не может повредить герою – он убил невиновную девочку, но был оправдан в суде - поступок может точить его изнутри, подталкивая к Алкоголизму (Alcoholism, стр. B122), Хронической депрессии (Chronic Depression, стр. B126), Галлюцинациям (Flashbacks, стр. B136), Комплексу вины (Guilt Complex, стр. B137), Бессонице (Insomniac, стр. B140), Безрадостности (Killjoy, стр. B140), Низкой самооценке (Low Self-Image, стр. B143), Ночным кошмарам (Nightmares, стр. B144) или суицидальному поведению На грани (On the Edge, стр. B146).

Одержимая вещь

Какая-то из вещей героя проклята, в неё вселился дух или демон или иным образом служит входной дверью для губительных сверхъестественных сил. Кольцо с причудливо светящимся камнем, меч с жаждой человеческой крови, машина для воскрешения мертвых или магический том с обложкой из кожи могущественного некроманта - все они создают более чем достойные возможности для приключений. Любой из них может быть приспособлением (стр. B116-117) или изобретением (стр. B447) какого-либо предка-безумного ученого. Если вещь также имеет высокую ценность, полезность или магическая, то оба игрок и персонаж могут не хотеть расставаться с ней, невзирая на её сомнительную природу. Некоторые из вещей (особенно Личные вещи (Signature Gear, стр. B85)) имеют странную склонность возвращаться к своим прежним владельцам - часто после цепочки кровавых совпадений.

"Вещь" может быть местом – наводненное демонами баронство, болото с чем-то, что прячется внутри, или полномасштабный дом с привидениями. Такая собственность, конечно же, часто достается в наследство от погибшего родственника. Процесс экзорцизма или распутывания проклятия может включать шокирующую правду о прошлом наследника или его предках. Будет ли герой с той же готовностью обрекать призрака собственного предка на бесконечные муки, что и какого-нибудь безымянного ревенанта?

Одержимая вещь может напрямую открывать доступ к силам или способностям. Это может быть источник богатства (Wealth, стр. B25) или статуса (Status, стр. B28) сам по себе, равно как и ценной старинной вещью. Или же она просто выглядит круто и притягивает опасности.

Безумие

Если персонаж был сумасшедшим в своем прошлом, то перед мастером открывается целая страна новых возможностей. В психологических ужасах с большой помощью от сюрреализма (стр. 123) может медленно открыться отталкивающая правда о том, что "бывший" безумец все ещё не в своем уме; его воспоминаниям и наблюдениям попросту нельзя доверять. Даже если мастер не согласен пойти на такие сюрреалистические глубины (которые не для каждого), он может оправдать почти что угодно из прошлого персонажа, от давно потерянного сына до массового убийства. Специфические условия оригинального падения в безумие могут преследовать как Фобия (Phobia), или стимул к Неистовой ярости (Berserk), который будет использован в кампании рано или поздно. Для других недостатков, которые могут отображать ментальные расстройства, см. Безумие (стр. 142-146).

Идея "плохого семени" - передающегося по наследству безумства - появилась в раннем Возрождении, когда восприятие безумия как демонической одержимости (или божественного "касания") стали исчезать. Достигнув пика в раннем XX веке, она отступила перед наступающими фрейдистами и прочими психоаналитиками, которые часто объясняли безумие лишь итогом жизненного пути пациента. В наши дни генетики выделили некоторые ментальные расстройства (или склонность к ним) как потенциально наследственные, возвращая текущее в семье безумие в "реалистичную" кампанию по ужасам. В межвоенный, викторианские или более ранний исторический период, особо чувствительные могли сойти с ума от собственного страха стать безумными.

Пропавший родственник

Пропавший брат или сестра, супруг, родитель или ребенок являются естественной целью махинаций сюжета мастером. Будь пропавший персонаж жертвой, марионеткой или активным агентом изводящего партию игроков ужаса, он станет причиной не самой приятной дилеммы. В научно-фантастическом ужасе эти решения не обязательно закончатся просьбами простить поступок, так как никогда нельзя знать наверняка нет ли где-нибудь их клона (гули, доппельгангеры, призраки и меняющие облик пришельцы могут выполнить аналогичную роль в более традиционных жанрах).

Дополнительной дозой неприятного может послужить появление давно сгинувшего прапрадедушки героя прямо посреди череды напряженных событий, когда ему уже давно не положено даже оставаться живым. Бессмертие редко является хорошей вещью в жанре ужасов, и древний родственник может обладать очень непривлекательным знанием о семье…

Поиск пропавшего родственника может быть Навязчивой идеей (Obsession, стр. B146) или просто удачной отговоркой. Достаточно отталкивающий родственник послужит хорошим неизвестным Врагом (Enemy, стр. B135).

Пропавшее время

Эта зацепка наиболее популярна в историях о НЛО, но вполне возможно и магическое заклятие амнезии как элемент иного жанра. Для находчивого или злокозненного мастера всё, что можно оправдать безумием, также может происходить в «пустое пятно» памяти пострадавшего от амнезии. Можно использовать это как часть секретных недостатков (стр. 22), через фальшивые воспоминания (т.е. Заблуждения (Delusions), стр. 23-25) или модифицирование собственно Амнезии (Amnesia, стр. B123). В конспирологических играх персонаж может обнаружить себя Безымянным (Zeroed, стр. B100) с аналогичным эффектом, даже если вы думаете, что ваша память не пострадала!

Пропавшее время в истории семьи сложнее организовать, но порой это стоит того. Если архив с данными о семье сгорел, то правдой о ней может оказаться всё что угодно. Представьте шок от осознания героем том, что его прародители никогда не существовали – нет никаких документов о браке, рождении или смерти. Кем они были? И откуда тогда возникли его родители?

Развитие персонажа

Как только персонаж будет полностью спроектирован, наделен зацепками и (хотелось бы надеяться) является частью точно заданной истории и сеттинга, приходит время начать кампанию. В идеале оно начинается с плавного вхождения его существования в мир и кампанию – именно для этого и создавались зацепки! Но работой игрока будет следить за тем, что его персонаж продолжает соответствовать окружению столь же хорошо (или даже лучше) во время развития событий. Помните, игра по ужасам ещё больше, чем другие ролевые игры, является упражнением в кооперации и сотрудничестве. Если кампания охватывает весь мир (стр. 107-109), то будет сложно адаптировать в кампанию персонажа, берущего на себя какие-то важные обязательства, которые не позволят ему отправиться в Темнейшее Конго по первой же телеграмме. Если кампания о паранойе и тайной войне, то не позволяйте расследователю превратиться в закрывающего глаза скептика. И если все остальные ИП - оборотни, то не позволяйте своему персонажу вылечиться от ликантропии.

В ходе кампании важно предоставить каждому ИП возможность развиваться как личности. Беззаботный вор будет не столь веселым после нескольких стычек с князем гулей. Он может стать задумчивым и глубокомысленным, планирующих каждый свой шаг до мелочей. Он может удариться в гедонизм и чрезмерность, смеясь слишком громко и развлекаясь слишком долго, пытаясь забыть об увиденных кошмарах в ресторанах и питейных заведениях города. Он может просто отступить в свою оболочку, сражаясь инстинктивно вплоть до своей неминуемой участи. Невозможно сказать как та или иная личность, настоящая или вымышленная, поведет себя в условиях того страха и стресса, который создает игра по ужасам. Одно можно сказать точно – прежним никто не останется.

Не нужно планировать всё это, будучи игроком; просто реагируйте так, как вам кажется естественным и органичным для вашего персонажа. Если эта эволюция приведет к тому, что Вы больше не способны чувствовать что играете персонажем, то поговорите с мастером о возможностях отставки – или даже об ужасной, но впечатляющей смерти. Мастера любят такие «убийства без мук совести», что лишь добавит ноту ужаса и опасности иным игрокам без вреда для их собственных персонажей. Кампания насытится ещё одним крупным сюжетным элементом, и Ваш персонаж погибнет как личность, а не будет продолжать существование как картонная вырезка.

Мотивация, или «почему мы на этом кладбище посреди ночи?»

Каждый игрок должен ответить на этот вопрос для своего персонажа. В одиночных сценариях может быть отсутствие мотивации кроме необходимости пережить ночь – героям просто неповезло оказаться не в том месте не в то время.

В более долгой кампании искателям приключений требуется причина, по которой они продолжают врываться в гробницы, следовать за странными огоньками на болоте, и иными способами рисковать перед угрозой жуткой болезненной гибели. Выбор такого мотива может быть сложен; ведь те люди, которые знаю о вампирах больше всех, это те люди, у которых больше всего причин держаться от них подальше. Почему просто не покинуть город? Далее приводится несколько возможных оправданий; многие из них основаны на зацепках персонажа или его семье. В идеале ГМ должен держать в голове кое-какие ответы; см. *Трус умирает тысячу раз* (стр. 138).

Долг: «Я торжественно клянусь защищать Соединенные Штаты Америки от всех врагов, естественных и сверхъестественных, во плоти и бестелесных, живых и мертвых, дома, за морями, или в любом измерении, из которого зло может ударить. Да поможет мне Бог!»

Жадность: «Слушай, принцесса, все, что мне нужно – это награда. Все, что нужно профессору – это образец крови этой твари. И все, что нужно парнишке – это, кхм, небольшая благодарность от тебя лично».

Мораль: «Для триумфа зла достаточно лишь чтобы хорошие люди бездействовали. Если мы не спасем невиновных, то мы сговоримся с тем, что хочет их смерти».

Месть: «Эти вампиры убили моего брата, обратили мою девушку и задавили моего пса. И никто не давит моего пса и остается живым, даже если он уже мертвый». (прим. – используется акцент, архаичный/сленг?)

Самооборона: «Этот культ ведьм убил последних четверых людей, кто знал о его существовании. Нам лучше найти способ дать им отпор, иначе мы проведем остаток наших жизней прячась от кошек.»

Оправданное применение Кодекса чести (Code of Honor, стр. B127), Требований веры (Disciplines of Faith, стр. B132), Службы (Duty, стр. B133), Врагов (Enemies, стр. B135), Навязчивых идей (Obession, стр B146), Чувства долга (Sense of Duty, стр. B153) и Клятв (Vow, стр. B160) позволяют смоделировать эти мотивы во время создания персонажа, и добавит несколько полезных очков для распределения!

И, если вы спросите почему вы должны идти на кладбище ночью, то если люди увидят вас на кладбище с дробовиками и канистрами бензина посреди дня, то они вызовут полицию.

Разработка партии

Игроки нередко работают сообща в создании своих персонажей; в большинстве случаев их целью будет создание сбалансированной партии. Во многом это осмысленно. С большим разнообразием типов персонажей большее количество проблем может быть решено, и игра сможет затронуть больше различных тем. Ближе к практике, баланс между жизнью и смертью всех их может качнуться в нужную сторону, если один является способным целителем, разведчиком, воином и тому подобное.

В ужасах подобная командная работа игроков полезна. В таких играх есть дополнительный уровень

опасности, с которым можно справиться через мудрое планирование персонажа. Это даже более полезно на драматическом уровне. Если игроки создают персонажей с пересекающимися предысториями, или связанными общими зацепками, то это придает кампании глубину, одновременно увеличивая число причин работать вместе для персонажей. Не все мастера желают открыть свои карты в самом начале истории, но необычно для мастера упускать шанс связать предыстории персонажей так или иначе - даже если они (или игроки!) не понимают этого в полной мере.

Стоит опасаться лишь того уровня координации, который «слишком хорошо чтобы быть правдой», вроде кучки случайных незнакомцев, которым повезло встретиться в таверне перед тем как отправиться сражаться с изначальным злом. Урон реалистичности кампании является уроном для её способности внушать страх. Например, в новелле "Дракула" юрист (Джонатан Харкер) и его жена (Мина Харкер) объединяются с тремя поклонниками ставшей вампиром подруги его жены – аристократом (лорд Годалминг), исследователем (Квинси Моррис) и доктором (др. Сьюард), которому просто повезло знать лично оккультиста, оказавшегося ведущим мировым экспертом по вампирам (ван Хельсинг). В этом параграфе все выглядит неправдоподобно, но у Стокера в новелле оно сработало. Игроки и ГМ могут сделать причину появления из группы более правдоподобной, если приложат усилия по созданию общей «предыстории», и её втискиванию в рамки предыстории кампании.

Против тьмы: герои

Протагонисты в ужасах попадают в одну из двух общих категорий – исследователи паранормального и люди с улицы. В целом, опытные исследователи более мощными персонажами, построенными по крайней мере на 150 очков (часто заметно выше). Люди с улицы могут быть затянутыми в ужас «случайными героями» на 75-100 очков, но вполне вписывается в стиль многочисленных историй, если они будут посредственностями на 25-50 очков. Такие ИП будут разбегаться в ужасе куда реалистичнее – и будет куда легче напугать игроков, озабоченных хрупкостью своих персонажей.

Просто обычные люди

В истории о человеке с улицы, герой чаще всего является целью монстра. У него нет предыстории, полезной в том, что ему предстоит; конкретнее, он живет идеально обычной, возможно скучной, жизнью, но неожиданно Оно обратило на него свой губительный взгляд. В некоторых историях герой никогда не узнает почему тварь обратилось против него - может никакой причины за действиями нет вовсе. Но, иногда,связь между героем и монстром становится заметной.

Этот тип приключения может включать людей всех слоев: доктора, рабочие, домохозяйки, студенты и т. д. Единственное общее между ними – это отсутствие знакомства с монстрами, оккультным, серийными убийцами и похожим. Семья Фрилингов из «Полтергейста» была обычными людьми, равно как и пестрая компания жертв, нарезанная в «Хэллоуине» и наводненная зомби в "Рассвете мертвецов". Неплохой идеей будет придать некую связь между ИП, связав их судьбы между собой и монстром. Возможно все они члены одной семьи, мучимой призраками, или же они гости в удаленной резиденции, осажденной оборотнями. Также многое зависит от приключения – уличная банда лучше вписывается в тему «зомби в подземке», чем отряд гёрл-скаутов. С

Работа с другими игроками

Во многих играх игроки конкурируют - в коце концов, там ограниченное количество золотых монет, и все хотят их себе. Это может сработать и в игре по ужасам, но тактически решение более запутанное. Конкурирующие игроки чувствуют соблазн препирательств; если у вора есть магические перчатки, которые хочет целитель, то целитель может отказаться лечить его. В ужасах враги партии сильнее и больше сконцентрированы на ней, чем антагонисты в большинстве других жанрах. В обычной игре по фэнтези орки сидят в своем подземелье или форте; в фэнтези-ужасах они преследуют героев в тени аллей и находятся в одной лиге с демоном. Намеренное соперничество означает гибель для всех.

Многие группы требуют, чтобы все ИП в партии отчетливо на одной и той же стороне. Это означает, что каждый берет «добрые» недостатки вроде честности и не берет «злые» вроде садизма; все работают на одного работодателя, или хотя бы соглашаются, что борьба со злом важнее личного соперничества. Хотя такое кажется большим ограничением, но оно точно отражает практически все истории и фильмы ужасов; это истина жанра. Тактически это тоже осмысленно. В игре вор будет слишком занят наблюдением за чудовищными тенями, чтобы сражаться с целителем; лекарь будет знать, что если не вылечит вора, то некому будет присматривать за тем, что находится за спиной партии. Ещё это позволяет игрокам сосредоточиться на одной задаче – построении атмосферы страха, погружаясь в мир мастера.

Игроки не должен пренебрегать другими игроками в своих попытках построить атмосферу страха. Групповой страх подпитывается сам от себя; пока игроки позволяют страху существовать, или хотя бы не вмешиваются в его создание, ощущения становятся сильнее для каждого. Увы, групповой страх легко рушиться. Если игра становится слишком напряженной и страшной, появляется естественный импульс как-то разорвать напряжение – сбегать за напитками, отпустить неловкую шутку, что угодно. Не стоит поддаваться этому импульсу – вы не просто подведете себя, вырвав из кропотливо созданной атмосферы, но подведете остальных игроков.

Одним неплохой метод поддержать погружение в игру – это обращаться к другим игрокам по именам их персонажей; будьте в диалогах насколько можно глубоко «в роли». Вместо реплики «Дуг, может ли твой экстрасенс определить, использовалась ли эта плита для человеческих жертвоприношений?», скажите «Арманд, могут ли Ваши способности определить, не использовалась ли эта плита для человеческих жертвоприношений?» Это небольшая деталь, но порой она сыграет большую роль, помогая всем оставаться в роли.

другой стороны, юные скауты будут более уместны в сценарии "мрачных сказок".

У героев обычно одна цель: выжить. Это может быть просто как не попасться монстру до рассвета, и сложно как побег из глубокого, наводненного духами болота. В любом случае, ИП знают, что если продержатся достаточно долго, то будут в безопасности (игроки могут знать, что ИП обречены - ну разумеется!) У простых людей есть и другие проблемы. Они ополчатся друг против друга, из подозрительности или паники, с большей вероятностью, чем участники подготовленной команды. Это открывает превосходные возможности для отыгрыша, как показывают нам фильмы "Ночь живых мертвецов" или "Нечто". Простые люди вряд ли будут опытными бойцами; мастер может проявить желание использовать правила нетренированных бойцов (Untrained Fighters) со стр. 113 ***GURPS Martial Arts***.

По всем этим причинам, обычные люди лучше всего работают в разовом приключении. Нормальные люди не предназначены для контакта с оккультным – у них попросту нет тяги искать и сражаться с самыми пугающими врагами рода людского. С другой стороны, может быть занимательным отыгрывать простого человека, встретившего сверхъестественную угрозу. И «простой» тут не означает некомпетентный; охотник на крупную дичь, каскадер и даже городской шериф все обычны в этом контексте, так как лишены регулярной связи с оккультным. Более того, они могут вообще не верить в существование призраков или пришельцев, пока не встретятся с ними лицом к лицу – и когда это случится, ситуация станет интересной, быстро.

Продолжительная кампания же требует героев в амплуа охотников на монстров – никто другой не отправится искать сверхъестественных неприятностей. Если ИП – простые люди, но сверхъестественное продолжает преследовать их, то, возможно, это эффект притягивания необычного (Weirdness Magnet) ... или какая-то зацепка сюжета или связь между ними, о которой они ещё не узнали.

Бесстрашные охотники на монстров

Там, где простые люди готовы на что угодно чтобы избежать ужаса, бесстрашные охотники на монстров отправляются ему навстречу. Кампании такого рода сосредоточены вокруг исследования сверхъестественного героями. По очевидным причинам, протагонисты будут лучше оснащены для встречи с оккультными угрозами. У них обычно есть подходящее оружие, не самым последним из которого является работающее знание сверхъестественных существ, полученное через кропотливый сбор информации либо через опыт нахождения в первых рядах.

Охотники на монстров обычно привлекаются к делу, когда что-то необычное уже началось – их зовут помочь с чем-то, что необъяснимо. Некоторые оккультные исследователи берут плату за услуги; иные движимы альтруизмом или поиском знаний. ИП в таких кампаниях могут иметь несколько целей. Они могут желать уничтожения угрозы человечеству, или расширить человеческие познания сверхъестественного. Если эти цели несовместимы, может последовать конфликт – например, священник будет считать своим долгом изгнать демона, тогда как оккультист – захватить для изучения.

Охотники на монстров будут наживать врагов среди практикантов оккультного, особенно в том мире, где сильна Кабала (стр. 102). Это может включать долговременные двусторонние игры в кошки-мышки, в которой они преследуют хитрого монстра, который желает заполучить их самих столь же сильно, сколько охотники хотят добраться до него. В этом случае исследователи никогда не будут уверены, нагоняют ли они жертву или входят в хитроумную ловушку.

Монстры-персонажи

В некоторых кампаниях протагонисты являются монстрами: вампирами, оборотнями, призраками и так далее. Такие игры не обязательно разворачиваются вокруг противостояния персонажей ещё более страшным монстрам - хотя «традиционные» методы ужаса могут быть полезны в некоторых ситуациях и сценариях - а ужас монструозного состояния персонажей. Игры с монстрами-персонажами фокусируются на ужасах изоляции и отчуждения, ненависти к себе и отчаянью.

Это могут быть мощные темы, но требуется осторожность для предотвращения эмоциональной стагнации или монотонности игровой кампании. Тут может помочь включения новых стилей, добавлением широким спектра реакции людей (или иных НИП) на персонажей, или случайное усиление парадоксальной награды чудовищности – красота ночи, удовольствие новых чувств, первобытная радость охоты. Конечно, если центральная тема изоляции и отчуждения отдаляется слишком сильно, то кампания превращается в простое «приключение» вроде месилова или прямолинейной супергероики.

В целом это направление зависит от способности ГМ построить достаточно пугающий и устрашающий фон. Чудовищная природа всего, что наблюдают персонажи, будет лишь усиливать их собственную ужасающую природу: мир как метафора души. Сражения со злом этого мира (соответствующе чудовищным образом) помогает удерживать зло монструозности самого персонажа. Эта интерпретация также неплохо работает в играх с психологическими ужасами (см. *Психологические ужасы*, стр. 125-126).

Черты

В ролевых ужастиках, даже больше, чем в иных ролевых играх, обязательной является необходимость сбора мастера и игроков перед созданием персонажей для обсуждения сверхъестественных преимуществ и недостатков, навыков, открывающих доступ к паранормальным возможностям и тайным знаниям, доступных сил (в высокоуровневых и супергероических ужастиках) и т.д. Далее приведены некоторые предложения – но, как и всегда, последнее слово за мастером.

Преимущества

В *Ужасах* некоторые преимущества работают иначе или требуют дополнительных пояснений. Спросите своего мастера перед тем как брать экзотические или сверхъестественные черты – нередко им нет хода в кампанию.

Воздействие (Affliction)

стр. B35

Большинство вещей, сводящих людей с ума, могут быть смоделированы через ужас (Terror, стр. B93), но в некоторых случаях воздействие подходит лучше. Например, монстры, которые всегда вызывают один и тот же вид безумия – серые пришельцы создают Заблуждения (Delusions) в виде замещения памяти, инкубы провоцируют Развратность (Lecherousness), а жертвы «вируса ярости» становятся Неистовыми (Berserk) – у всех их есть воздействие с улучшением недостаток. Аналогично, если это безумие проявляется как недееспособность определенного типа – ошеломление, галлюцинации, паралич, судороги или падение без сознания – то это воздействие с Недееспособностью (Incapacitation). В большинстве таких случаев воздействие Основано на Воле или ИН, хотя какие-нибудь грибообразные монстры могут выпускать галлюциногенные споры, защита от которых основана на ЗД (НТ), как у нормального воздействия.

Примеры воздействий:

Проклятье (+365%): Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%; Недостаток, Проклятый, +75%; Увеличенная продолжительность, Постоянно, +150%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [47]. Примечания: Бросок Воли против Воли субъекта. Победа проклинает жертву до той поры, когда она достигнет выдающегося успеха ... и тогда оба успех и проклятье испарятся. *47 очков.*

Весельеядный (+191%/+175%): Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%; Недостаток: Безрадостный, +15%; Увеличенная продолжительность, 10×, +40%; Связь, +10%; Заклятье 1, +100%; Вторичный недостаток, Хроническая депрессия (6), +6%) [30] + Пиявка 1 (Ускоренное лечение, +25%; Связь, +10%; Заклятье 1, +100%; Только радость, -50%; Дистанционность, +40%; Крадет ЕУ, +50%) [69]. Примечания: Эта атака вытягивает радость из цели, переводя его в ЕУ атакующего. Бросок Воли против Воли субъекта; атакующий получает -1 за каждый ярд расстояния до цели. Победа означает, что жертва теряет способность чувствовать удовольствие 10 минут за каждую единицу величины успеха; победа с 5+ загоняет цель в депрессию вплоть до полной апатии на тот же промежуток времени. Кроме этих эффектов, атакующий может украсть значение ЕУ (или ЕЖ, если жертва с 0 ЕУ), равное величине успеха, со скоростью 1 ЕУ в секунду после атаки, без необходимости нового броска. Это лечит его ЕУ. Это единственный способ, которым он может использовать включенное преимущество пиявка. *99 очков.*

Ужасающее окно (+140%/+320%): Воздействие 1 (Действует постоянно, -20%; Основано на Воле, +20%; Галлюцинации, +50%; Связь, +10%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Триггер, Психический контакт, -40%) [24] + Воздействие 1 (Действует постоянно, -20%; Основано на воле, +20%; Увеличенная продолжительность, 10×, +40%; Связь, +10%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Инкубация, -10%; Триггер, Кошмарное видение, -40%; Бессознательность, +200%) [42]. Примечания: Превосходно для невообразимых чудовищ, мучимых духов, демонов и прочих потусторонних существ! Когда кто-то вступает в телепатический контакт с тварью, он должен совершить бросок Воли против её Воли. Если он проиграет, то он получает кошмарное видение "родной" реальности твари, которое продолжается десять минут за единицу величины провала. Когда это закончится, повторите быстрое состязание; провал означает, что он падает без сознания на 10 минут за каждую единицу величины провала. *66 очков.*

> *"What's the worst thing you've ever done?"*
> *"I won't tell you that, but I'll tell you the worst thing that ever happened to me."*
> *– Peter Straub,* ***Ghost Story***

Лепрозное касание (+135%): Воздействие 1 (Контактное действие, -30%; Недостаток, Смертельная болезнь, до двух лет, +50%; Увеличенная продолжительность, постоянно, +150%; Контактный бой, Досягаемость В, Нет парирования, -35%) [24]. Примечания: Атакующий должен дотронуться голой кожи своей цели. Жертва совершает бросок ЗД для сопротивления. Провал означает заражение проказой. Само касание оставляет мертвую, белую отметину. *24 очков.*

Стирание памяти (+280%): Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%; Недостаток, Заблуждение, Важные воспоминания, +10%; Увеличенная продолжительность, постоянно, +150%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Псионический, -10%; Избирательный эффект, +20%; Требует дополнительного времени 3, -30%) [38]. Примечания: Атакующий должен сконцентрироваться на цели хотя бы 8 секунд и тогда совершить бросок Воли против Воли субъекта. Победа позволяет ему редактировать воспоминания цели, заменяя их ложными воспоминаниями (р. 24). Избирательный эффект позволяет выборочное редактирование. Для отмены этого эффекта используйте шоковую терапию, Гипноз, Контроль разума с Обработкой ... или ещё одно стирание памяти. *38 очков.*

Малое проклятье (+200%): Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%; Вызывает усталость, 2 FP, -10%; Недостаток, Невезение, +10%; Увеличенная продолжительность, 30×, +60%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [30]. Примечания: Заплатите 2 ЕУ и бросайте на Волю против Воли субъекта. Жертва будет страдать невезением 30 минут за единицу величины успеха. *30 очков.*

Кошмар (+80%): Воздействие 1 (Доступность, Только спящие субъекты, -20%; Основано на ИН, +20%; Контактное действие, -30%; Недостаток, Ночные кошмары (6), +10%; Заклятье 1, +100%) [18]. Примечания: Атакующий должен коснуться голой кожи своей спящей цели и бросить на Волю против ИН субъекта. Жертва, которая знает ясный сон, может сопротивляться через этот навык. Если спящий проигрывает, он страдает от кошмаров и должен провести бросок самоконтроля. На 7+, он теряет 1 ЕУ следующим утром и может пострадать от худших эффектов; см. стр. B144. *18 очков.*

Парализующее касание (+155%): Воздействие 1 (Увеличенная продолжительность, 3×, +20%; Контактный бой, Досягаемость В, Нет парирования, -35%; Паралич, +150%; Избирательный эффект, +20%) [26]. Примечания: Жертва должна бросить против ЗД, если её коснулись; СП дает обычный бонус. Провал означает, что жертва парализована на три минуты за единицу величины провала. Избирательный эффект позволяет атакующему касаться отдельных частей тела чтобы парализовать только их. *26 очков.*

Сон (+370%): Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%; Контактное действие, -30%; Увеличенная продолжительность, 100×, +80%; Заклятье 1, +100%; Бессознательность, +200%) [47]. Примечания: Атакующий должен коснуться голой кожи своей цели и бросить на Волю против Воли субъекта. Жертва впадает в глубокий сон и не может быть разбужена 100 минут за единицу величины успеха атакующего (например, пять часов, если атакующий преуспел на 3). *47 очков.*

Воздействие может иметь больший уровень, приобретая -1 к сопротивлению за каждый уровень после первого. Но не стоит просто умножать цену на этот уровень! Примените суммарный модификатор цены к 10 очкам/уровень воздействия. Например:

- Лепрозное касание 2 [47] (*не* [48]) делает бросок сопротивления ЗД-1.
- Стирание памяти 3 [114] означает, что жертва защищается с волей-2.
- Кошмар 3 [54] означает, что жертва сопротивляется с ИН-2 или Ясный сон-2.
- Парализующее касание 2 [51] (*не* [52]) делает бросок сопротивления ЗД-1.

Возможны дополнительные вариации. Сравните эти две для ужасающего окна (стр. 12):

Немыслимо ужасающее окно: Воздействие 1 (Ужасающее окно, +140%) [24] + Воздействие 3 (Ужасающее окно, +320%) [126]. Примечания: Это выгодно твари с нормальной псионикой или демону с более развитым воображением, а не силой. Начальный бросок жертвы идет с полной волей, но сопротивление потере сознания будет с волей-2. *150 очков.*

Ужасающее широкое окно: Воздействие 3 (Ужасающее окно, +140%) [72] + Воздействие 1 (Ужасающее окно, +320%) [42]. Примечания: Это, напротив, моделирует тварь с ещё большей псионической силой, чем показывает её (обычно) гигантское значение воли, но из "нормального" адского измерения. Начальный бросок жертвы идет с волей-2, но сопротивление потере сознания будет с полной волей. *114 очков.*

Или эти варианты стирания памяти (стр. 12):

Устройство стирания памяти (+225%): Воздействие 3 (Основано на Воле, +20%; Можно разбить, СП 6, Машина, МР -9, -15%; Можно украсть, Быстрое состязание СЛ, -30%; Недостаток, Заблуждение, Важные воспоминания, +10%; Увеличенная продолжительность, постоянно, +150%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Избирательный эффект, +20%; Требует дополнительного времени 3, -30%; Основано на зрении, -20%) [98]. Примечания: Атакующий должен посветить этим маленьким жезлом в глаза жертвы 8 секунд и сделать бросок Воли против Воли-2 субъекта. *98 очков.*

Мантра стирания памяти (+250%): Воздействие 2 (Основано на Воле, +20%; Недостаток, Заблуждение, Важные воспоминания, +10%; Увеличенная продолжительность, постоянно, +150%; Основано на слухе, -20%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Избирательный эффект, +20%; Требует дополнительного времени 3, -30%; Основано на зрении, -20%) [70]. Примечания: Атакующий должен иметь зрительный контакт с целью и программировать меметическую "защитную память" в специфической интонации 8 секунд, и затем бросить на Волю против Воли-1 субъекта. *70 очков.*

Благословение (Blessed)

стр. B40

Не только *добрые* божества могут благословлять своих верующих, конечно же. Некто может быть «благословлен» темной или злой сущностью – возможно даже против воли! Такие избранные подобными богами или невообразимыми космическими созданиями могут обрести недостатки вроде негативной Репутации (Reputation) или ещё хуже. По меньшей мере, это благословение будет Бесконтрольным (Uncontrollable, стр. B116).

Проводник (Channeling)

стр. B41

Это преимущество открывает большие возможности - и опасности - в любом ужастике. Проводник может узнать многое от недавно убитого, возможно даже природу или вид виновного монстра. Мастер, который боится потерять исследование таким вот образом, может добавить множество злых духов, которые собираются вокруг уж слишком открытых проводников, чтобы заставить игроков попотеть перед раскрытием неизвестного. Аналогичное применимо к Медиуму (Medium) и Психометрии (Psychometry).

Стоит отметить, что если один из ИП – призрак, которому обычно необходимо расходовать ЕУ чтобы говорить, то он сможет взаимодействовать с партией с Проводником куда осмысленнее.

Новое специальное улучшение

Бодрствующий (Aware): Вы остаетесь в сознании, используя эту способность, и можете двигаться и действовать как обычно, пока призрак говорит через вас. +50%.

Церковный сан (Clerical Investment)

стр. B43

В большей части средневекового фольклора лишь подлинный священнослужитель (или святой) мог изгонять демонов, проводить экзорцизм и тому подобное. В типичном ужастике, напротив, лишь Истинная вера (True Faith) является единственным требованием для использовании веры как «оружия», а это преимущество само по себе не дает особых сил, помогающих бороться со сверхъестественным врагом. Однако церковный сан оправдывает получение полезных навыков вроде Экзорцизма (Exorcism), Религиозного обряда (Religious Ritual) и (в более конспирационных историях) даже Тайное знание (Hidden Lore), и даже может предоставлять доступ к святой земле, святой воде, церковным записям или богохульным томам, спрятанных подальше от менее набожных непрофессионалов.

Контакты (Contacts)

стр. B44

Создавая и используя контакты, игроки могут помогать творить мир кампании. ГМ должен награждать подобное, делая контакты полезными - даже ненадежный или глупый контакт может предоставить важные зацепки чисто случайно, или же продвигать сюжет, открывая нечто такое, что позже окажется ловушкой. Контакты также будут идеальными кандидатами на роль жертв ужаса, так как если ИП уже имели устоявшиеся отношения с ними, то их смерть приобретет дополнительной "реальности" (конечно, ГМ должен заменить убитого контакта насколько оправданно быстро без требований тратить дополнительные очки). В кампании по высоко сверхъестественному ужастику ГМ может ослабить правило добавлять 1 очко к цене контакта, который может добывать информацию через сверхъестественные средства.

Два дополнительных класса контактов особенно уместны в ужастиках:

Коллекционер. Поставщик (или производитель) редких или коллекционируемых вещей, многие из которых могут иметь сверхъестественную ценность. В сеттинге с повсеместным сверхъестественным может быть рынок "оккультных коллекций", точно как в реальном мире многие коллекционируют раритеты, связанные с серийными убийцами. Специфическими вещами могут оказаться антиквариат, старое магическое снаряжение, похоронные драгоценности, оружие, книги или магические травы. Такие контакты могут снабжать информацией о вещах, других коллекционерах, предстоящих встречах, кому срочно нужны деньги и кто практически все

время находит лучшие вещи. Типичные умения – кроме очевидного оккультизма - включают Знатока (Connoisseur) (Оккультные вещи) и Свежие новости (Current Affairs) (оккультное подполье). Просто падкие на новости или некто на маленьком рынке будет с эффективным умением 12; крупный посредник с эффективным умением 15; признанный авторитет в области или крупный игрок на большом рынке будет с эффективным умением 18; и коллекционер с неоспоримым первенством будет с эффективным умением 21.

Сверхъестественное. Фигуры внутри "сверхъестественного сообщества" мира кампании - сверхъестественные существа (и их прислужники) и те, кто им противостоит. Например, в сеттинге, содержащим Кабалу (the Cabal, стр. 102), сюда будут относиться кабалисты и антимагические оперативники из тех, кто " в теме"; в мире с секретной кликой вампиров, правящих из-за кулис, сюда будут относиться вампиры, их слуги и охотники на вампиров. Вероятные умения включают сверхъестественную обработку Знания улиц (Streetwise) (т.е., какие из копов знают о вампирах, или кто продает призрачный дым в Инглвуде), Свежие новости (Current Affairs) (сверхъестественное), и Хорошие манеры (Savoir-Faire) с подходящей специализацией (Кабала, вампиры и т.д.). Контакты с более стандартными умениями (Судебная экспертиза (Forensics), Анализ разведданных (Intelligence Analysis), Политика (Politics) и т.п.) может располагать сверхъестественным опытом и связями в подобном мире. "Уличный" маг или монстр с несколькими своими контактами будет иметь эффективное умение 12; "вписавшийся" член той или иной сверхъестественной группы (т.е. адепт или выше в Кабале) или её противников (т.е. агент ФБР из "неестественные убийства и заговор НЛО"-группы) будут иметь эффективное умение 15; и крупная фигура в мире кампании (т.е. лорд вампиров Праги, губернатор Ямайки Морган, или высший жрец подледного владыки) будут с эффективным умением 21.

Сопротивление повреждениям (Damage Resistance)

стр. B46

У некоторых существ сверхъестественная броне не помогает против определенной атаки; например, серебряный меч может рассечь толстую шкуру оборотня как масло, или определенная длина волны пробивает хитиновый покров пришельца.

Новое специальное ограничение

Отрава (Bane): Ваше СП не защищает вас от определенной атаки или материала. Ограничение зависит от распространенности фактора: -15% для “повсеместного”, -10% для “распространенного”, или -5% для “частого”. Уязвимость только к "редкому" фактору считается просто причудой.

Бесстрашие (Fearlessness)

стр. B55

В кампаниях-ужастиках, которые призваны вызвать страх в игроках и показать его эффект на ИП, это преимущество может сорвать все веселье. Игры психологических или космических ужасов требуют от героев быть напуганными до смерти, тогда как pulp или традиционная охота на монстров пользуется преимуществом "бесстрашного охотника на вампиров" по полной. Как и любой элемент игры, посчитайте, работает ли он на или против настроения и темы, которые вы пытаетесь создать и поддерживать. Для большей информации на эту тему, см. *Стресс и психические расстройства* (стр. 141-142).

Высокая цель (Higher Purpose)

стр. B59

Истребители (Slayers, стр. 43) получают высокую цель помогать в борьбе против их врагов. Это не обязательно предполагает сверхъестественную способность или судьбу; это может просто отображать интенсивную тренировку в уничтожении монстров. Истребитель должен выбрать один класс жертвы на высокую цель: пришельцы, демоны, ликантропы, мутанты, нежить и т.д. Но получает +1 на все броски – атака, защита, урон, сопротивление и т.д. – сделанные во время сражения с такими существами.

Возможны множественные уровни высокой цели. Это может распространять бонус на несколько категорий врагов; например, высокая цель (истреблять демонов и нежить) [10] дает +1 против демонов и нежити. Кроме того, истребитель может взять до трех уровней против одной группы для более высокого бонуса; например, высокая цель 3 (истреблять нежить) [15], для +3 против нежити.

Устойчивость к ранениям (Injury Tolerance)

стр. B60

Многие демонические и иные монстры могут стать (или состоят из) роя чего-либо – летучих мышей, гусениц, мух, крыс, пауков, червей и т. д. Это Устойчивость к ранениям (Рассеянный) с некоторыми специфическими замечаниями.

Для полностью новой формы устойчивости к ранениям, см. *Самостоятельные части тела* (Independent Body Parts, стр. 15).

Новое специальное улучшение

Эти улучшения применимы лишь к устойчивости к ранениям (Рассеянный). Модификатор рой (Swarm) из ***GURPS Силы*** - это сочетание Проникновения (Infiltration) и Разброса (Scatter).

Тело-рой (Body of Swarm): Вы можете превратиться в рой (стр. B461) из объектов размером от комара до крысы каждый. Он движется с вашим лучшим применимым движением; может кусаться, жалить и т.д., нанося прямой крушащий урон для вашей СЛ; и рассеивается повреждения, равным вашему ЗД. Рассеянный рой фактически считается "без сознания" и неспособен действовать согласованно. Враг может решить продолжить атаку ваших рассевшихся фрагментов тела. Стоит вам достигнуть -ЗД, это полностью уничтожит ваше сознание в рассеянных фрагментах и убьет вас! +0% для размера от крысы до летучей мыши; +40% для размера от таракана до комара с полным Проникновением (Infiltration).

Летающий рой (Flying Swarm): Требует тело-рой. В форме роя, ваши компоненты тела могут летать. Воздушное движение с двойным Базовой скоростью (Basic Speed). +30%.

Гуманоидная форма (Humanoid Form): Требует телорой. Вы можете формировать ваши компоненты тела в похожую на человека форму, придавая ограниченную способность к "полиморфу" (“morph”) (хотя вы не пройдете внимательную инспекцию). +50%.

Проникновение (Infiltration): Ваше тело текуче. Оно может проходить сквозь мельчайшие отверстия. Кроме обычных преимуществ рассеянной формы, вы можете просачиваться через пористые преграды, трещины и замочные скважины. Вы не способны Превращаться (shapeshift), аномально Растягиваться (stretch) или выращивать новые части тела – только проходить под дверями, сквозь экраны, вентиляционные решетки, одежду (2 секунды), стыки в броне (5 секунд) и т.д. +40%.

Независимые части тела

Если вы имеете эту форму Сопротивления ранениям (Injury Tolerance, стр. 14-15), ваши конечности - это самостоятельные сущности. Когда бьют по ним, вы не теряете ваше ЕЖ. Вместо этого примените значение ЕЖ этой части тела: ваши ЕЖ/3 для кистей и стоп или ЕЖ/2 для конечности (округление вверх).

Атаки повреждают ваши части тела нормально, но с исключением: *режущая* атака, которая вывела бы часть тела из строя и сделала её бесполезной (см. стр. B421) не наносит вреда ни вам, ни конечности. Вместо этого она отсекает часть тела, которая падает наземь и начинает сражаться как ваш союзник! Оконечность отделяется от конечности, а конечность отделяется от туловища.

Части тела имеют ваше ЗД. Модификатор размера аналогичен вашему, измененному модификатором попадания по этой части тела. Остальные параметры даны далее:

Руки: Рука использует вашу ЛВ, Движение вашей СЛ/4, и Уклонение (Dodge) ЛВ/2 + 3. Она использует вашу СЛ для ударов и удушения, СЛ/2 для захватов или чтобы тянуть вещи. Если у ней есть кисть, она может бить кулаком или хватать (но только стопы и ноги стоящего врага), или сражаться одноручным оружием с -2 к урону. Если кисти нет, она может биться об цель, наносить обычные повреждение для удара рукой.

Нога: Нога со стопой имеет ЛВ равную вашей ЛВ-2. Движение равно вашему базовому движению-3, тогда как Уклонение равно вашей ЛВ/2 + 3. Она может прыгать и пинать врагов на полный урон. Считайте ногу без стопы рукой без кисти, но с -2 ЛВ.

Кисть: Отсеченная кисть использует вашу ЛВ, Движение равное ЛВ/2, и Уклонение ЛВ/2 + 3. Её единственная эффективная атака - забраться кому-то на тело (считайте это захватом) и задушить – см. стр. B370. Кисть использует вашу полную силу только для этой цели.

Стопа: Стопа имеет ЛВ равную вашей ЛВ-2, Движение 1 и Уклонение 4. Её единственная боевая способность - это подставить подножку проходящим мимо. Противник, который пытается пройти мимо стопы, должен попытаться проскользнуть (см. стр. B368), и упасть наземь, если стопа побеждает.

Округлите все дроби *вверх*. Там, где важны боевые умения, пересчитайте относительные умения с учетом ЛВ части тела.

Отсеченная часть тела получает урон от атак как обычно, за исключением той атаки, которая отсекла её. На ЗД 0 или ниже, конечность сломана и не может действовать. Сделайте нормальный бросок на ЗД для определения, будет ли перелом постоянным (см. стр. B422).

Вы можете прикреплять части тела, удерживая их на нужной позиции минуту. Вы можете прикрепить сломанные части тела если перелом временный или длительный, но они останутся сломанными. Части тела с постоянными увечьями уничтожены.

Один последний штрих: стоит вам умереть, отсеченные части продолжают жить, и будут атаковать ваших противников!

Независимые части тела стоят 35 очков.

Специальные модификаторы

Отделяемая голова (Detachable Head): Ваша голова тоже следует этим правилам. Режущая атака по шее, которая причиняет полное ЕЖ вреда или больше, обезглавливает вас без вреда. Ваша голова имеет ваши ЛВ и ЗД, ЕЗ/2, и Движение с Уклонением 0. Она может кусаться с полной СЛ в ближнем бою. Если ваша голова вмещает ваше сознание, ваше тело сражается как её союзник. Если нет (например, если у вас Нет мозга (No Brain)), она сражается как союзник вашего тела. +15%.

Мгновенное приращения (Instant Reattachment): Вам достаточно удерживать часть тела на нужном месте секунду для её прикрепления. +50%.

Нет приращения (No Reattachment): Ваши отсеченные части тела самостоятельны, но вы не можете прикрепить их. Вы не можете комбинировать это с Мгновенным приращения. -60%.

Только приращения (Reattachment Only): Ваши части тела инертны после отсечения. Их отсечение не вызывает вреда, и вы можете прикрепить их назад, но они не могут сражаться за вас. Вы не можете объединить это с Нет приращения. -50%.

Разброс (Scatter): Требует тело-рой. Вы способны разбросать ваши компоненты тела, используя маневр Концентрации (Concentrate); внешняя граница будет на вашем максимально применимом перемещении. Ваши составляющие тела могут мгновенно держать связь и действовать скоординировано в радиусе полумили (купите Область действия (Area Effect) чтобы поменять это значение). В разбросанной форме лишь атака областного действия, конус или струя могут нанести вам ранение, и лишь в пропорциональной затронутой области части; т.е. атака, которая задевает 5% вашей области, наносит 5% её нормального урона. Вы можете сфокусировать ваши чувства в любой точке внутри вашей области; смена точки обзора требует маневра Подготовка (Ready). Иначе, относитесь к этому положению как к Нематериальности (Insubstantiality, стр. B62). +40% если вы не можете воздействовать на материальный мир в такой форме; +120% если можете.

Новые специальные ограничения

Эти ограничения только для Устойчивости к ранениям (Рассеянный) .

Туманная (Misty): Вы можете стать туманом. В рассеянной форме вы не в состоянии воздействовать на материальный мир любым осмысленным способом. Вы не можете говорить, атаковать и даже блокировать обзор других людей. Вы можете дрейфовать с половиной нормального движения. Хотя вы иммуны к большинству атак, вы все ещё материальны; вы можете быть затронуты сильными ветрами, мощным всасыванием и т.д. Туманная форма включает проникновение (Infiltration). -20% если вы можете использовать магию или пси в форме тумана; -40% если нет.

Разреженная форма (Tenuous Form): Требуется телорой. Вам требуется прилагать сознательные усилия для сохранения когерентности. Когда вы получаете ранение или проваливаете бросок на ЗД, сделайте бросок на волю. Провал означает, что ваше тело распа-

дается на обычный рой составляющих тело существ. Для восстановления вам потребуется сконцентрироваться число секунд, равное полученному ранению или величине провала на броске ЗД. Дополнительный урон рою во время восстановления увеличивает необходимое суммарное время. -50%.

Природная атака (Innate attack)

стр. B61

Не все вертится вокруг клешней и щупалец. К некоторым из других природных атак можно отнести:

Мор (+1,560%): Изнуряющая атака 1 очко (Основано на ЗД, +20%; Вызывает усталость, 6 ЕУ, -30%; Цикличность, 1 час, 72 циклов, Сильная заразность, +1,470%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; Инкубация, 1 час, -20%) [50]. Примечания: Стоит 6 ЕУ. Бросок на Волю против ЗД субъекта. Успех означает, что через час жертва заболеет. Она будет терять 1 ЕУ/час три дня, и будет заразной все это время. Помните, что на 0 ЕУ, каждое потерянное ЕУ вытягивает 1 ЕЖ. *50 очков.*

Чума (+323%): Токсическая атака 1к-2 (Действует постоянно, -20%; Область действия , 2 ярда, +50%; Кровяное действие, +100%; Цикличность, 6 часов, 13 циклов, Сопротивление, Сильная заразность, +140%; Излучение, -20%; Инкубация, 1к+1 дней, -30%; Сопротивление, ЗД-2, -20%; Симптомы, 1/3 ЗД, Серьёзная боль и Неестественные черты 1, +123%) [9]. Примечания: Жертва должна совершить бросок на ЗД-2 1к+1 дней после воздействия и каждые шесть часов в течение трех дней. Каждый провал причиняет 1к-2 вреда. Те, кто потеряет 1/3 ЕЖ или больше, заболевают: серьезная боль и гротескные фиолетовые опухоли, остающиеся до излечения. *9 очков.*

Сильный яд (+100%): Токсическая атака 3к-1 (Цикличность, 1 час, 4 цикла, Сопротивление, +30%; Иньекционный, Зубы/Естественное оружие, +0%; Инкубация, 1 минута, -10%; Сопротивление, ЗД-4, -10%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -3 СЛ, ЛВ, ИН и ЗД, +90%) [22]. Примечания: Жертва должна совершить бросок на ЗД-4 через минуту после инъекции и ежечасно в течение трех часов. Каждый провал причиняет 3к-1 вреда. Те, кто потеряет 2/3 ЕЖ или больше, серьёзно заболевают: -3 ко всем атрибутам до излечения. *22 очков.*

Нематериальность (Insubstantiality)

стр. B62

Некоторые новые опции, которые могут пригодиться в создании духов и призрачной нежити.

Новые специальные улучшения

Возвращение (Reversion): Выберете одну форму, материальную или нематериальную, как "родную" (если не указано противоположное, родная форма духа будет нематериальной). Находясь в другой форме, вы не можете быть убиты средствами, которые не причиняют вреда вашей родной форме; т.е. физическое оружие, если ваша родная форма нематериальна. Если такой вред уменьшает ваши ЕЖ до 0 или меньше, вы возвращаетесь в родную форму с 0 ЕЖ, и остаетесь в ней до полного излечения. Возвращение не эффективно против того, что может повреждать вашу родную форму - специально созданное оружие, ваши Уязвимости и т.д. – которые могут уменьшить ваши ЕЖ ниже 0. +60%.

Касание (Touch): Хотя вы не можете физически манипулировать твердыми телами, вы можете "касаться" их для создания призрачного ощущения тепла, холода или давления. Живые существа могут чувствовать ваши касания или прохождения сквозь них проверкой осязания. +0% если действует постоянно; +5% если переключаемо.

Новые специальные ограничения

Сложная материализация (Difficult Materialization): Материализация стоит вам 1 ЕУ/минута. Меньшая версия Действует постоянно взаимно несовместима с этим ограничением. -20%.

Эктоплазменная материализация (Ectoplasmic Materialization): Вы материализуетесь как эктоплазма, а не нормальная материя. Хотя вы можете касаться и воздействовать на материальный мир, вы не материальные полностью. Ваше эктоплазменное тело имеет СП 0 и ЕЖ 1 независимо от ваших призрачных атрибутов. С хорошей стороны, у него есть Устойчивость к ранениям (Однородный; Нет крови); см. стр. B60. -35%.

Нет вертикального перемещения (No Vertical Move): Вы не можете игнорировать гравитацию. Вы должны двигаться вдоль горизонтальной или не крутой наклонной (без требования проверки Лазанья (Climbing)) поверхности. Однако вы не оставляете следов и можете ходить по поверхности воды. -10%.

Шумный (Noisy): Вы создаете шум при движении, как будто вы материальны. Хотя вы можете пройти сквозь деревья или по деревянному полу, не касаясь их, вы вызываете шелест и скрип, если решите касаться. -5%.

Проекция (Projection): Вы становитесь нематериальным как дух или психическая сущность, оставляя позади свое тело. Оно бессознательно, пока вы не вернетесь туда. Ваше движение равно двойной базой скорости, как при полете. Обычно вы появляетесь возле вашего физического тела – но если у вас есть способность наблюдать удаленное место, вы можете материализоваться там, и если вы видите некий нематериальный план вроде земель духов, вы можете войти туда. Ваше сознание остается связанным с телом "серебряным тросом"; вы не замечаете физических чувств, но если что-то угрожает связи между вашим телом и нематериальной формой, вы немедленно отбрасываетесь назад. Сюда относятся попытки ментального или спиритического овладеть вашим телом, и любой физический вред, требующий броска на ЗД для выживания. -50%.

Прыгун (Jumper)

стр. B64

Некоторые прыгуны могут попадать на другие планы и царства вместо прыжком между параллельными мирами. Детали зависят от космологии кампании; т.е., астральный план, царство духов и страна снов могут быть тремя разными местами или частями целого. Такие царства могут следовать любым правилам - игромеханическим и/или драматическим. В некоторых сеттингах (особенно в космических ужасах и других "твердых" ужастиках), одной активации Нематериальности (Insubstantiality) достаточно для входа в царство духов; если предыстория не предусматривает более высоких (или низких!) планов, доступных для ИП, игнорируйте эту новую версию прыгуна.

Прыгун (Духовный): Вы можете телесно перемещаться на "духовные миры" вроде астрального плана и обратно. Находясь в этих царствах, вы - дух, и можете нормально взаимодействовать с другими духами, на вас действует все, что может воздействовать на духа, и использовать любые способности, которые позволяют законы этого мира. Для совершения перемещения, используйте стандартные правила для прыгуна. Каждая попытка стоит 1 ЕУ. Успех определяется на броске ИН, и означает удачное перемещение между царствами, тогда как на неудаче вы остаетесь в текущем царстве и получаете -5 к повторному использованию способности на следующие 10 минут. Последствия критического провала решаются мастером... вы можете привлечь злых духов, застрять в пространстве между мирами или попасть не в то

место (т.е. ад). Специальные модификаторы для прыгуна (Параллельные миры) доступны для вас, но не в каждом сеттинге они имеют смысл. *100 очков.*

Новые специальные ограничения

Эти ограничения могут применяться к той или иной форме прыгуна, в зависимости от метафизики кампании.

Ограниченный доступ (Limited Access): Для прыгуна (Параллельные миры) или (Духовный). Вы можете совершить прыжок только между двумя определенными мирами – Землей и Фейри (Faërie), материальным миром и адом, миром яви и Страной Снов, и т.д. Размер ограничения зависит от общего числа дополнительных миров в сеттинге. Если лишь один, оно бессмысленно (-0%). Если больше, то оно может достигать -20% и больше, по усмотрению мастера.

Проекция (Projection): Вы путешествуете не физически, но психически - хотя не обязательно псионически. Ваше тело падает без сознания, и ваша проекция появляется в точке назначения. Ваше тело остается в физическом мире, уязвимое к материальным угрозам; если оно умрет, вы застряли снаружи навеки. Ваша проекция видима, но неосязаема, как если бы вы использовали нематериальность (Insubstantiality), и будет подвержено всему, что воздействует на нематериальные сущности. Если у вас есть нематериальность, вы можете "обратить" её, становясь материальным; если у вас есть переселение (Духовное, -20%) (Possession (Spiritual, -20%)), вы можете переселиться в обитателя целевого царства. -50% если вы не можете воздействовать ни на что без применения Нематериальности и Переселения; -0% если ваша проекция может использовать заклинания, ментальные способности и заклятья.

Медиум (Medium)

стр. B68

В традиции викторианских спиритистов, от которых и происходит это преимущество, медиумы могут лишь слышать призраков, которые не принимают эктоплазменную форму. Для улучшения этого используйте одно из привиденных ниже специальных улучшений. Как и большинство племенных шаманов, викторианские медиумы - и их наследники в рассказах о призраках и в бразильских кардесистов и религии умбанда – нуждаются в церемонии (сеансе) для общения с духами. Отобразите это через Требует подготовки (Preparation Required).

Медиумы не могут заставить духов стать видимыми или материальными против их воли. Для этого возьмите Воздействие (Affliction, стр. B35), которое отменяет невидимость или нематериальность через Отмену преимущества (Negated Advantage). Если оно действует только на опредленных духов или определенные типы духов, добавьте ограничение Доступность (Accessibility).

Материализующиеся духи иногда создают свою эктоплазму из тела медиума. Добавьте Вызывает усталость (Costs Fatigue) к медиуму с Манифестацией (Manifestation) – или к вышеупомянутому воздействию – для отображения этого факта.

Новые специальные улучшения

Манифестация (Manifestation): Ваше присутствие позволяет духам становиться видимыми проще, если они захотят. Пока они находятся на расстоянии ярда от вас, обладатели мета-черты дух (Spirit, стр. B263) не должен платить 1 ЕУ за секунду, требуемое их ограничением невидимости "действует постоянно". +100%.

Универсальный (Universal): Вы можете общаться с любым духом, которого вы ощущаете благодаря медиуму, даже с теми, с которыми у вас нет общего языка. +50%.

Визуальный (Visual): Вы способны видеть духов во время общения с ними, даже если они обычно невидимы. +50%.

Контроль разума (Mind Control)

стр. B68

Первый великий злодей из фильмов-ужастиков, др. Калигари, умел контроллировать разум. С тех пор популярность темы лишь возрастала. Ниже приведены некоторые варианты.

Новые специальные улучшения

Независимый (Independent): Ваш контроль разума не требует постоянного внимания. Если он сработал, вы можете свободно заниматься другими делами. Вам все ещё нужно концентрироваться для начального контроля, но вы не получаете +2 или +4 за продолжительную концентрацию. Если жертва проваливает сопротивление, контроль сохраняется столько минут, на сколько она проиграла быстрое состязание; вы не можете поддерживать её бесконечно концентрацией. Эти недостатки незначительны по сравнению с преимуществами. Во-первых, лишь попытка заставить субъект пойти против принципов может нарушить контроль; вы уже "вышли из петли", так что если вас вывели из строя, это ничего не изменит. Во-вторых, так как ваше внимание не рассеивается, каждый контакт независим от остальных; -1 за каждого раба не действует, и критический провал на одной жертве не освобождает остальных. +70%.

Новые специальные ограничения

Контроль эмоций (Emotion Control): Вы не контролируете действия субъекта, только ощущения. Для примеров использования такой способности, см. умение Внушение эмоций (Sway Emotions, стр. B192). Взаимно исключает Только обработку (Conditioning Only) и Предложение (Suggestion). -50%.

Только одна эмоция (One Emotion Only): Как контроль эмоций, но вызывает только одну определенную эмоцию. -80%.

Предложение (Suggestion): Вы не можете приказать субъекту сделать определенное действие - вы только предлагаете общий ход действий. Эффекты аналогичны умению Внушения (Suggest, стр. B191). Взаимно исключает Только обработку (Conditioning Only), Контроль эмоций (Emotion Control) и Только одна эмоция (One Emotion Only). -40%.

Адаптация к темноте (Night Vision)

стр. B71

Как преимущество, адаптация к темноте дает возможность видеть в условиях плохого освещения как при хорошем. Тем не менее, существа, которые лучше видят ночью, чем днем – потому что свет слепит их - используют это как особенность (feature) за 0 очков, например, совы и орки. Уточните уровни адаптации к темноте как обычно. Вы можете видеть на этом уровне освещенности нормально, но страдаете -1 к зрению и задачам, требующим визуального корректирования, за каждый уровень окружения ярче или темнее. Вы все ещё не можете видеть в полной темноте.

Пример: Морлоки имеют адаптацию к темноте 6 как особенность. В темноте, в которой люди имели бы штраф -6 (грубо говоря, лунная ночь), они идят идеально. В условиях, которые обычно давали бы -3 или -9, их штраф к зрению -3. В ясный день их штраф к зрению -6. В полной темноте они слепы.

Покровители (Patrons)

стр. B72

В играх конспирологических ужасов – а возможно и в обычных кампаниях с тайным оккультным или сверхъестественным миром под или внутри нашего - ИП могут иметь покровителя под "фальшивым флагом". Например, герои могут считать, что работают на ЦРУ, хотя на самом деле они отвечают перед вампиром-затворником, дергающим веревочки Федерального Правительства с 1923. Если игрок заплатил очки за это преимущество, то мастер должен оставить бремя насильственной смены отношений на игроке; даже скрывающий свою личность покровитель сверхъестественной или чудовищной природы не пожертвует ценным инструментом без провокации. Такие покровители часто (но не всегда) имеют ограничение Секрет (Secret).

Переселение (Possession)

стр. B75

Чтобы вселиться и заставить *двигаться* труп, комнату, статую груду листьев *или* другой лишенный движителя объект, потребуется одновременно переселение с Духовным (Spiritual) ограничением и Телекинез (Telekinesis) с ограничением Анимация (Animation, стр. 19). Щедрый мастер может позволить вам вселиться в труп и говорить его ртом без помощи Телекинеза.

Регенерация (Regeneration)

стр. B80

Существа со сверхъестественной скоростью выздоровления не излечивают весь урон одинокого, или могут просто быстрее оправляться от истощения.

Новые специальные ограничения

Отрава (Bane): Вы не можете регенировать ранение от определенного источника. Ограничение зависит от распространенности фактора: -10% если "редкий", -30% если "частый" или -50% если "распространенный" или "повсеместный". Это ограничение применимо к отращиванию (Regrowth, стр. B80) с одним дополнительным правилом: либо вы не можете отращивать части тела, потерянные из-за специфического урона, либо вы не можете вырастить конечность, если культя подверглась определенному эффекту (т.е. огню) - ваш выбор.

Только усталость (Fatigue Only): Только для быстрой и лучше регенерации. Ваша способность восстанавливает ЕУ вместо ЕЖ, с указанной скоростью. Она не затрагивает раны и не включает быстрое заживление (Rapid Healing). -0%.

Видит невидимое (See Invisible)

стр. B83

Как и невидимость (Invisibility, стр. B63), это отдельное преимущество для каждого типа невидимости. Покупатель должен указать либо тип восприятия (электромагнитное, сонар), источник силы (божественная, высокие технологии, псионическая, духовная) или описательную категорию (маскировочные устройства, обман зрения, призраки).

Если он выбирает описательную категорию, он может видеть все использующее невидимость описанным образом, независимо от иных деталей. Видит невидимое (Обман зрения) делает его иммунным к невидимости через ментальное воздействие, будь оно основанной на ци или псионикой; Видит невидимое (призраки) позволяет видеть привидений, вне зависимости, происходит ли их невидимость от магии, духовных сил или чего-то ещё; и так далее.

Если он выбирает один источник, то все, что имеет значение в невидимости - это модификатор силы. Например, видит невидимое (псионика) может победить электрокинетическое искажение света и телепатическое искажение разума, тогда как видит невидимое (духовное) работает на каждом, кто использует духовные силы чтобы быть невидимым . . . но не тех, кто использует магическую невидимость , даже если это делают духи.

Традиционные способности могут сочетать несколько разных преимуществ:

Второе зрение: Видит невидимое (Фейри; Связь, +10%; Магическое, -10%; Только бессознательно, -20%; Бесконтрольность, -10%) [11] + Видит невидимое (Призраки; Связь, +10%; Магическое, -10%; Только бессознательно, -20%; Бесконтрольность, -10%) [11] + Предвидение (Связь, +10%; Магическое, -10%; Нет чувства опасности, -60%; Только пассивно, -20%) [5]. Примечания: Традиционная шотландская Darna Shealladh, или “второе зрение” не делает большой разницы между "фейри показали мне что случится", "Я видел твоего призрака до твоей смерти" и более прямолинейным видением. Это дар фей, но он не использует духовных посредников, так что лучше отобразить его через магическое (считайте Чувствительностью к мане (Mana Sensitive, стр. B34)). Обладатели второго зрения могут часто видеть свою смерть, но тактически это бесполезно в качестве Чувства опасности (Danger Sense). *27 очков.*

В сеттингах вроде средневековой Шотландии, в которой фейри - это призраки (или наоборот), эта способность будет стоить лишь *16 очков.*

Превращение (Shapeshifting)

стр. B83

Для формы, которую ИП никогда не может контролировать – особенно совершающую серийные убийства в стиле классического человека-*волка* - мастер может позволить третий вариант превращения.

Недостаток - Альтернативная форма

Вы неуправляемо превращаетесь в форму, которая будет НИП-врагом под управлением мастера. Этот недостаок стоит -10 очков, умноженные на распространенность, оценивая по категориям для ослабления (Weakness, стр. B161); “полная луна” будет редкая. Стоимость формы в очках имеет значение только если больше вашей родной и мастер считает это полезным (т.е. вы в превращенной форме съедаете врагов перед тем, как наброситься на друзей). Если так, то рассчитайте недостаток с позитивным модификатором (т.е. 5%, 10%, 20%, или 30%) и добавьте разницу в очках между вашими формами с округлением вверх как положительную цену.

Новые специальные ограничения

С изобилием оборотней, демонов и пришельцев, способных к превращению, несколько новых ограничений будут весьма полезны.

Не может запоминать формы (Cannot Memorize Forms): Только для Полиморфа (Morph). Вы не можете запоминать формы, которые вы копируете. Чтобы принять форму, вам всегда требуется видеть или дотрагиваться до оригинала. -50%.

Неточная (Flawed): Только для Полиморфа (Morph). Каждая форма, которую вы принимаете, косметически отличается так или иначе, что полностью исключает попытки выдать себя за оригинала. Вы все ещё получаете способности новой формы. Неточная взаимно исключает Косметическую (Cosmetic) версию. -10%.

Требует пробы (Needs Sample): Только для Полиморфа (Morph). Вы должны физически взять пробу перед принятием формы. Если цель живая, проба должна быть свежей – вы не можете снять пробу с гниющего трупа. -5% если вам нужно лишь коснуться цели; -15% если требуется капля крови, клок волос и т.д.; -50% если вам надо съесть всю цель полностью.

Проецируемая форма (Projected Form): Только для Альтернативной формы (Alternate Form). Ваша альтернативная форма - отдельная сущность - возможно физическая манифестация вашей души. Когда вы используете эту способность, ваша базовая форма впадает в транс и ваша альтернативная форма появляется в 10 ярдах от неё. Для возвращения в базовую форму вы должны вернуться на расстояние 10 ярдов от неё. Во время транса ваша альтернативная форма настоящее, физическое существо; если любая из форм ранена или убита, то это случится и с другой! -50%.

Носящий кожу (Skinbound): Только для Альтернативной формы (Alternate Form). Вы принимаете свою альтернативную форму, надевая кожу существа этого типа, которая сливается с вашим телом в процессе. Альтернативно, вы снимаете кожу своей базовой формы, которую необходимо беречь для обратного изменения. Купите любую версию с любым набором ограничений приспособлений (gadget limitations, стр. B116), но поделите пополам полную цену, так как они действуют лишь в одной форме. Кожа может быть либо органической частью вашего тела, которую вы сверхъестественным образом отделяете от себя, либо артефактом со сверхъестественной силой.

Сверхъестественная живучесть (Supernatural Durability)

стр. B89

Фольклор предлагает множество разных способов убить сверхъестественное, и почти столько же способов удостовериться, что они останутся убитыми. Примените ограничение Помеха (Hindrance) для Бессмертия (Unkillable, стр. B95), чтобы отобразить вампира, который не может вернуться если его останки лежат в бегущей воде.

Талант (Talent)

стр. B89

Для общих правил работы талантов, см. ***базовые правила*** (Basic Set, стр. 90). Новые таланты, уместные в ***ужастиках***:

Антиквар (Antiquary): Архитектура (Architecture), знаток (Connoisseur), геральдика (Heraldry), история (History), литература (Literature) и исследования (Research). Бонус реакции: ценители старого и прекрасного. *5 очков/уровень.*

Лукавый народ (Cunning Folk): Обращение с животными (Animal Handling), предсказание судьбы (Fortune-Telling), знахарь (Herb Lore), натуралист (Naturalist), оккультизм (Occultism), яды (Poisons), ветеринария (Veterinary) и предсказание погоды (Weather Sense). Бонус реакции: местные крестьяне, клиенты и аколиты. *10 очков/уровень.*

Набожность (Devotion): Самогипноз (Autohypnosis), экзорцизм (Exorcism), медитация (Meditation) и религиозный обряд (Religious Ritual). Бонус реакции: последователи вашей веры и те, кто ей симпатизирует. *5 очков/уровень.*

Месмерист (Mesmerist): Самогипноз (Autohypnosis), промывка сознания (Brainwashing), очарование (Captivate), язык жестов (Gesture), гипноз (Hypnotism), запугивание (Intimidation), музыкальное воздействие (Musical Influence), убеждение (Persuade), внушение (Suggest) и внушение эмоций (Sway Emotions). Бонус реакции: глупые и слабовольные. *10 очков/уровень.*

Оккультист (Occultist): Алхимия (Alchemy), антропология (Anthropology), археология (Archaeology), экзорцизм (Exorcism), тайное знание (Hidden Lore), история (History), лингвистика (Linguistics), литература (Literature), оккультизм (Occultism), исследование (Research), ритуальная магия (Ritual Magic) и тауматология (Thaumatology). Бонус реакции: ученики тайного, доверчивые студенты, охотники на монстров. *10 очков/уровень.*

Поэт (Poet): Знаток (литература) (Connoisseur (Literature)), литература (Literature), поэзия (Poetry), публичное выступление (Public Speaking) и письмо (Writing). Бонус реакции: читатели и слушатели ваших работ, литераторы. *5 очков/уровень.*

Телекинез (Telekinesis)

стр. B92

Полтергейст и другие виды духов могут использовать эту способность, как и большое количество разных киношных демонов и ведьм.

Новое специальное ограничение

Демоны и другие духи, которые могут вселяться и одушевлять/анимировать неодушевленные оболочки без движителя вроде трупов могут использовать телекинез со следующими ограничениями:

Анимация (Animation): Ваш ТК позволяет неодушевленным предметам изгибаться и двигаться. Минимальный уровень для анимирования объекта равен его ЕЖ если Неживой (Unliving, то есть труп и деактивированный андроид), ЕЖ/2 если Гомогенный (Homogenous, статуя, маникен или одна стена в комнате), или ЕЖ/4 если Рассеянный (Diffuse, т.е. куча листьев или бассейн с болотной жижей); см. *Таблица ЕЖ предметов* (стр. B558). Анимированный объект может хватать, поднимать, бить и кидать с силой, равной уровню ТК, необходимого для анимирования. У него ваша ЛВ. Он может ходить и прыгать, если не прикреплен к одному месту; перемещение равно вашему уровню ТК минус уровень ТК, необходимый для анимирования объекта. Вы можете использовать умения через анимированный объект – но отметьте, что у объектов кроме статуй и трупов Нет хороших манипуляторов (No Fine Manipulators). Объекты возвращаются в нормальное состояние как только контроль будет прекращен. Ваш ТК совсем не может затронуть их внутренности. -30% если объект не может летать; -20% если может, благодаря крыльям, винтам и т.д. (например, труп гарпии или модель вертолета).

Истинная вера (True Faith)

стр. B94

Истинная вера бесполезна против большинства тварей из космических ужасов, ведь игры в этом жанре построены на идее, что человечество и все его боги лишь бессмысленные пятнышки в пустоте. Гули, вампиры и прочая нежить может существовать в таком мире - и быть равно столько же неуязвима к истинной вере. Мастер не должен допускать покупки игроками совершенно бесполезных преимуществ, когда такое возможно без лишнего разоблачения сюрпризов сюжета.

Невозмутимость (Unfazeable)

стр. B95

Как и Бесстрашие (Fearlessness), это преимущество может работать против настроения некоторых ужастиков – и если бы только потому, что действительно отыгрывающие это преимущество игроки быстро бы заканчивали с мертвыми персонажами! Если мастер позволяет это преимущество в традиционном ужастике, он вправе потребовать брать с ним Необычное происхождение (Unusual Background) по крайней мере на 5 очков. Оно, с другой стороны, особенно уместно для кампании с монстрами-персонажами (стр. 11); мастер может выбрать проводить бросок страха при появлении толпы с факелами или рассерженных агентов ФБР, вооруженных пулями с активированным углем, и тогда невозмутимым будет тот вампир, который не вздрогнул или спрятался позади саркофага.

Если Невозмутимость позволена в игре глубоко космического ужаса, то она всего лишь предоставляет +8 к проверкам лишающего рассудка ужаса (Sanity-Blasting Fright Checks, см. *Стресс и психические расстройства,* стр. 141-142). В остальных случаях невозмутимость работает как обычно.

Как неожиданный поворот, мастер может ограничить эту черту, сделав доступной лишь тем героям, кто слишком пресыщен, невнимателен, туп или безумен, чтобы испугаться. Он даже может потребовать каждого с этим преимуществом взять подходящий ментальный недостаток (или пониженный ИН, что почти то же самое) – с условием, что излечение недостатка нейтрализует и Невозмутимость. В этом методе невозмутимость уже не будет преимуществом, сколько выбором из равных вариантов: с одной стороны вам не потребуется беспокоиться о проверках страха, но с другой вы будете нести психологический багаж примерно того же отрицательного воздействия.

Новое специальное ограничение

Знакомые ужасы (Familiar Horrors): Вы невозмутимы при виде ужасов, с которыми уже сталкивались, но новые и чуждые все ещё могут затронуть вас! Черствый бывший наемник будет неустрашим при виде окровавленного трупа – или даже зомби ("Это просто ходячий труп.") – но пугающая тварь извне или гигантская призрачная крыса все ещё могут вызвать у него мурашки. -50%.

Телепортация (Warp)

стр. B97

В каждом слешере есть момент, когда камера на миг отворачивается в сторону - и убийца тут же исчезает! Он скрылся в туалет, или в вентиляцию, или на крышу, по всей видимости даже не открывая двери. Отобразить это можно следующим образом:

Призрачное перемещение (Ghostly Movement): Телепортация (Доступность, Только если ненаблюдаемый, -20%; Доступность, только места, куда может пройти/вскарабкаться, -20%; дополнительная нагрузка, средняя, +20%; Ограничение дистанции, -50%) [30]. *Примечания:* Требует маневра движения в бою. Вы можете попасть куда угодно в пределах вашего перемещения, при условиях, что никто не смотрит, и что вы могли бы забраться туда "сложным путем" при некоторых затратах времени. К примеру, вы можете переместиться с пола офиса в вентиляционную шахту над вами, и решетка будет закрыта. Как специальный эффект, любое нормальное требование, необходимое для перемещения из точки А в Б, может заменить успешный бросок на телепортацию; т. е. если требуется бросок на взлом (Lockpicking), вам будет нужно умение взлома, если потребуется снять шурупы, то отвертка. Мастер решает, настоящая ли это телепортация, некая суперскорость или просто специальный эффект бытности убийцей-психопатом. *30 очков.*

Новые преимущества

Призраки, вампиры и родственные ужасы требуют два новых преимущества.

Резерв энергии (Energy Reserve)

3 очка/уровень

Демоны, черпающие силу из ада, некроманты, разыскивающие мавзолеи и кладбища для их черных энергий, призраки, становящиеся сильнее и крепче в гробнице их предков - все эти существа обращаются к специальному "источнику энергии" для подзарядки своих способностей. Для отображения этого купите единицы усталости (Fatigue Points) по обычной цене 3 очка за одно, но считайте их как новое преимущество "резерв энергии" (РЭ). Оно всегда связано с определенным источником силы; т.е., 10 ЕУ для пси-сил будет "РЭ 10 (Пси) [30]."

РЭ могут давать энергию только способностям одного источника. Их можно потратить на базовую стоимость преимущества в ЕУ, тратящихся через "вызывает усталость (Costs Fatigue), и расходовать на сверх-усилие (extra effort). Они также могут служить топливом для связанных умений; например, РЭ (магия) может питать заклинания.

Тем не менее, РЭ не то же самое, что ЕУ. Лишь связанные силы могут истощить их. Изматывающие атаки, недостаток сна и тому подобное не затрагивает РЭ, и другие силы, немодифицированные преимущества и обычные сверх-усилия не могут их расходовать. Более того, истощение РЭ не приводит к эффектам "меньше 1/3 ЕУ" - и наличие полного РЭ не спасает от этих эффектов.

РЭ перезаряжается на одно очко каждые 10 минут, независимо от отдыха. Вы можете одновременно восстанавливать ЕУ, если отдыхаете. Факторы, которые меняют скорость восстановления ЕУ, обычно не влияют на перезарядку РЭ.

Умения, связанные с источником РЭ, могут помочь пополнить его. Например, заклинание восстановление энергии (Recover Energy стр. B248) улучшает скорость перезарядки РЭ (Магия). Способности того же источника тоже могут помочь. Сопротивление повреждениям (Damage Resistance) с поглощением (Absorption) может лечить РЭ, ЕУ или ЕЖ за обычные +80%. Пиявка (Leech, ниже) имеет "Лечит РЭ" или "Лечит только РЭ" по цене "Лечит ЕУ" или "Лечит только ЕУ". Регенерация может иметь "только РЭ" по цене "Только усталость", и зачастую имеет ограничение Доступность (Accessibility) вроде "Только в прямом солнечном свете" (-10%), "Только в святые дни в святых местах" (-40%) или "Только внутри ядерного реактора" (-80%).

Специальные ограничения

Только способности (Abilities Only): Ваш РЭ может оплатить базовую цену способностей в ЕУ. Он не может быть использован для сверх-усилия. -10%.

Одна сила (One Power): Доступна только если у вас две и более сил от указанного источника. Ваш РЭ работают лишь для одной из ваших сил. -50%.

Медленная перезарядка (Slow Recharge): Ваш РЭ перезаряжается медленно. -20% за одно очко/час; -60% за одно очко/день.

Специальная перезарядка (Special Recharge): Ваш РЭ не перезаряжается со временем. Он перезаряжается только через поглощение, пиявку, заклинания кражи энергии и т.п. Это несовместимо с медленной перезарядкой. -70%, или -80% если энергия утекает со скоростью одно очко/секунду, принуждая использовать её немедленно.

Пиявка (Leech)

25 очков за уровень 1, плюс 4 очка за каждый последующий уровень

Огромные пиявки, striges (стр. 94), вампиры и многие другие классические и киношные монстры высасывают жизнь из своих жертв. "Психические вампиры" и злые духи обычно расходятся с типичным укусом. Существа с чуждой геометрией могут даже иметь дистанционные вытягивающие жизнь способности. Пиявка - более общий вариант укуса вампира (Vampiric Bite, стр. B96), которую можно модифицировать под любые нужды уже названных монстров и многих других.

Чтобы использовать пиявку, вы должны поддерживать продолжительный контакт с жертвой; мимолетного касания недостаточно. В бою вы должны схватить или повалить её на землю - что особенно просто, если жертва без сознания или беззащитна по иной причине. Вне боя варианты включают долгое рукопожатие, объятия или более интимный контакт.

Пока вы поддерживаете контакт с жертвой, каждый уровень пиявки позволяет вам вытянуть из жертвы 1 ЕЖ в секунду. Вы излечиваете 1 ЕЖ за 3 вытянутых ЕЖ. Вы не можете повысить свои ЕЖ выше нормы, но можете продолжать вытягивание жизни, не излечивая себя. Вытягивание мгновенно прекращается, если вы отпустите жертву, или она вырвется или умрет. Если жертва выживет, то она может восстановить потерянные ЕЖ как любую другую рану.

Пиявка 1 стоит 25 очков; последующие уровни стоят 4 очка каждый. Например, чтобы вытянуть 10 ЕЖ в секунду потребуется пиявка 10, которая стоит 25 + 9×4 = 61 очко. Мастер может использовать вариант, при котором вытянутые очки конвертируются в кубики, как показано в таблице "Замена модификаторов кубиками" (*Modifying Dice + Adds,* стр. B269); т.е. 4 ЕЖ станут 1к, 7 ЕЖ станут 2к, и 10 ЕЖ станут 2к+3.

Пиявка затрагивает только живых существ. Она не может украсть ЕЖ от машин или неодушевленных объектов. Однако мастер может разрешить вариацию способности – пиявка (механика) – которая затрагивает машины. Цена в очках идентична. С "крадет ЕЖ" это может отобразить способность "гремлинов" заставлять машины отказывать и ломаться. Кража ЕУ неуместна для машин.

Специальные улучшения

Для работы на расстоянии, пиявке *потребуется* заклятье (Malediction) 1 или 2 (+100% или +150%) поверх дистанционности (Ranged, +40%). Проведите быстрое состязание Воли для заклятья каждую секунду (или каждый ход в бою). Каждая победа позволяет вытянуть 1 ЕЖ за уровень. Вы ограничены одной жертвой за один раз. Следующие улучшения позволяют ещё точнее подогнать пиявку под определенных монстров:

Ускоренное лечение (Accelerated Healing): Вы излечиваете 1 ЕЖ за похищенную ЕЖ. Выша атака не наносит больший вред жертве, чем обычно, но она лечит вас быстрее. +25%.

Пристращающий укус (Addictive Bite): Ваша атака вызывает пристрастие у жертвы! Если вы крадете более 1/3 её ЕЖ одной непрерывной серией атак, она получает недостаток Пристрастие (Addiction), исчезающее лишь после остановки "кормления". +200%, или +400% если ваша жертва также приобретает Неконтролируемый аппетит (12) (Uncontrollable Appetite).

Болеядный (Doleovore): Вы вытягиваете дополнительные ЕЖ из чувствующих боль. Из такого субъекта вы можете украсть дополнительные ЕЖ в секунду, равное половине текущего штрафа от боли – то есть дополнительная 1 ЕЖ/секунда за Умеренную боль (Moderate Pain), 2 ЕЖ/секунда за Серьёзную боль (Severe Pain) или 3 ЕЖ/секунда за Ужасную боль (Terrible Pain) – или дополнительные 4 ЕЖ в секунду за Агонию (Agony); см. стр. B428. Жертвы с Низким болевым порогом (Low Pain Threshold) удваивают потенциал кормления; те, кто с Высоким болевым порогом (High Pain Threshold) - сокращают вдвое. +20%.

Вредные факторы (Hazard): Вы можете комбинировать кражу ЕУ (Steal FP) с одним из модификаторов таблицы вредных факторов (Hazard, стр. B104) чтобы украсть сны (недосыпание, Missed Sleep), тепло (обморожение, Freezing) и так далее. Относитесь к украденным ЕУ как к потерянным из-за указанного вредного фактора. Любые ЕЖ или ЕУ, которые вы получаете можно использовать чтобы залечить ваш вред от этого же вредного фактора.

Лечит ЕУ (Heals FP): Каждые 3 ЕЖ, которые вы крадете, позволяют восстановить вам 1 ЕЖ или 1ЕУ. Вы не можете поднять ЕУ выше нормы. +60% если вы можете выбирать между лечением ЕЖ или ЕУ; +30% если вы можете лечить свои ЕУ только при полных ЕЖ.

Страхоядный (Metuovore): Вы можете получить дополнительные ЕЖ от напуганных людей. От одной определенной жертвы вы можете вытянуть дополнительное значение ЕЖ в секунду, равное значению провала проверки страха, проведенной при вашем присутствии. Чтобы вытянуть больше, найдите другого труса или напугайте свою жертву ещё раз! +20%.

Крадет (другое значение) (Steal (Other Score)): Вы крадете СЛ, ЛВ, ИН, ЗД или ЕУ вместо ЕЖ. Кража СЛ понижает базовый груз и повреждения. ИН понижает Волю и Восп. Тем не менее, потеря СТ и ЗД не понижает ЕЖ и ЕУ. Потери атрибутов сказываются на умениях, основанных на этих атрибутах. Вытягивание идет со скоростью 1 очко на уровень пиявки. Оно прекращается, когда атрибут достигает 0. Вне зависимости от того, что вы воруете, вы лечите 1 ЕЖ (1 ЕУ, с лечит ЕУ и лечит только ЕУ) за три очка потерь жертвы. Ваша жертва восстанавливает потерянные атрибуты со скоростью восстановления ЕУ. Цена зависит от того, что вы вытягиваете: -25% за ЕУ (или +50%,если вы вытягиваете ЕЖ, когда жертва достигнет 0 ЕУ), +100% для СТ или ЗД или +300% для ЛВ или ИН. Если вы воруете более чем одну категорию, купите пиявку ещё несколько раз с разными модификаторами. Чтобы делать это одновременно, добавьте Связь (Link).

Крадет молодость (Steal Youth): Вы необратимо старите жертву вместо кражи ЕЖ. Каждую секунду вытягивания жертва старится на число месяцев, равное уровню способности. См. Возраст и старение (Age and Aging, стр. B444) для долговременных эффектов, и отметьте, что у нестареющих (Unaging) субъектов иммунитет к этой атаке. Вы не лечитесь, но можете омолодиться на месяц за каждые два похищенных, если пожелаете. Это несовместимо с другими специальными модификаторами. +300% если жертва возвращает свою молодость после вашей гибели; +450% если это действительно необратимо.

Специальные ограничения

Пиявки, которым требуется касаться кожи своей жертвы, имеют ограничение Контактное действие (Contact Agent) (-30%). Традиционные вампиры ограничены Кровяным действием (Blood Agent) (-40%), и должны укусить свою жертву; Острые зубы (Sharp Teeth) или Острый клюв (Sharp Beak, стр. B91) обязательны. Эти варианты и Дистанционность (Ranged), обсужденная ранее, взаимно исключающие. Некоторые дополнительные ограничения применимы только к пиявке:

Чисто болеядный (Obligate Doleovore): Вы питаетесь только на боли. Ваше полное (не бонусное) вытягивание ЕЖ равно половине штрафа жертвы от боли, как описано в болеядном (Doleovore). (Вы можете взять оба модификатора; это будет означать, что вы не только питаетесь на чувствующих боль, но и получаете "дополнительные" ЕЖ от них.) -50%.

Чисто страхоядный (Obligate Metuovore): Вы питаетесь только на боли. Ваше полное (не бонусное) вытягивание ЕЖ равно значению провала проверки страха жертвы, как описано в страхоядном (Metuovore). (Вы можете взять оба модификатора; это будет означать, что вы не только питаетесь на испуганных жертвах, но и получаете "дополнительные" ЕЖ от них.) -50%.

Лечит только ЕУ (Only Heals FP): Вы не можете дечить ЕЖ. Вы можете использовать вытянутые ЕЖ только для лечения недостающих ЕУ, как описано в лечит ЕУ (Heals FP). Это несовместимо с лечит ЕУ (Heals FP). -20%

GURPS Ужасы, глава 2.

Глава вторая

То, что грохочет в ночи

Брат Кирил твердым голосом говорил с заикающимся фермером. "Если твои лошади измотаны под утро и твоя жена выглядит бледной, то причем здесь я? Это какая-то болезнь, или же она ночью ездит к любовнику". Фермер был слишком испуган, чтобы обидеться на оскорбление. "Её б-брат был еретиком, богомилом. Когда тот умер, они провели над ним свои ритуалы… Вас здесь тогда ещё не было". Брат Кирил не сразу сообразил. "Ты хочешь сказать … он не умер по-настоящему? Нет, не захоронен по-настоящему … Покажи мне где".

Фермер отказался идти с ним, и его описание пути были путанным, так что солнце уже зашло к тому времени, когда брат Кирил прибыл на кладбище. Он дрожал, и не только от холода ночи. У греков были дикие истории об оживших мертвецах … и многие из богомилов были греками. У еретиков тоже были странные предания, грязные евангелия полные … полные вещей, о которых лучше не думать, особенно в новолуние на неосвященной могиле.

Брат Кирил почувствовал его до того, как увидел, сырой ветер и давление взгляда … и ужасная, всепоглощающая жажда. На первый взгляд это был лишь туман, с танцующей внутри парой искорок и парящий над могилой, в которой должен был лежать … "Еретикос ?" - спросил Кирил, - "Еретик? В'а'пир?"

Ответ был подобен холодным ножам прямо в уши Кирила. "Пьющий Извне? Тот, кто причащается вне вашей церкви? Нет …." Но голос передумал. "Или … да. Я причащаюсь где-то ещё. Я Пьющий Извне. Ты дал мне имя, Кирил Осевич". Теперь он выглядел как мужчина, одновременно необычно распухший и худощавый, и прямо на глазах священника вырастали его когти и клыки. "Я – холодный ветер чумы и утренняя кровь на подушках. Я – крыса, пожирающая ваш ячмень, и волк, грызущий ваших детей. Я – смерть, незримо шествующая среди вас. Я – твоя страсть к греческому золоту и юным девицам".

Теперь он выглядел просто худым, как голодающий, и его взгляд был подобен горящим углям. "Я – странник, пришедший в город чтобы вырыть новые могилы. Я – прерванные похороны, нарушившие последние ритуалы … или богохульник, кто исполнял их … недостойно. Да, Кирил Осевич. Я – вапир. Ты назвал меня, как Адам назвал зверей, которых Бог считал добром. И ты будешь жить этой ночью благодаря этому".

Брат Кирил добивался перевода в новую деревню, и получил его, из-за жалоб жителей о его странном поведении на похоронах. В новой деревне он оказался вовлечен в скандал и повесился, приведя к ещё большему скандалу. Он был похоронен на перекрестке, но из-за внезапно налетевшей бури его тело не было обезглавлено, как это полагается самоубийцам.

Сорок дней спустя, брат Кирил выполз из грязи. Он знал, что он есть.

С другой стороны монеты от героев, выпрыгивая и отступая в темные углы истории и сеттинга, прячутся монстры. Монстры – это не просто нечто большое, шатающиеся с неуемным желанием поедать нянь и сиделок, или проеденный молью кусок трансильванского реквизита. Монстр, в самом своем сердце, является тревожным звонком ужаса, сигналом, что что-то пошло чудовищно плохо.

Само слово происходит от латинского monstrum, что означает «чудо», «знамение». Монстр является вестником или сигналом обычно незримой силы, симптом того, что боги – неведомое – протискивается в тот мир, к которому мы привыкли и который мы знаем. (Слово monstro означает показывать, именно поэтому мы говорить «демонстрировать».) Но монстр был также и предупреждением, предвещающим смерть, безумие и разрушение.

Точно так будет и в вашей кампании. Как визуальный аспект неестественного,

сверхъестественного, жуткого и просто неправильного, монстр – какую бы форму он не принял, или отказался принять – лежит в сердце игры ужасов.

Ну что ты, дитя моё, если бы мы хотели причинить тебе вред, разве стали бы мы прятаться здесь

возле тропы в самую тёмную часть леса?

Кеннет Патчен, "Но даже если и так"

Выбор вашего монстра

Таким образом, выбор правильного монстра, или набора монстров, является ключевым аспектом сценария или кампании ужасов. Настройка уровня сил монстра под героев, и его сил под их умения и способности проходит в конце, когда вы уже определили какого монстра пошлете против любопытных исследователей. В первую очередь убедитесь что монстр подходит вашему игровому миру. Монстры не появляются из ниоткуда, даже если оно так и выглядит!

Если Те, о ком лучше не знать, были призваны, то кто призвал их? Почему? Как давно? Если вампиры в этом сеттинге появляются лишь через заражение, то кто заразил этого вампира? Это сделали намеренно?

Если вы проводите кампанию на Диком Западе, то что вообще там делает мумия? Это музейный экспонат, украденный из Нового Орлеана? Главный аттракцион в каком-нибудь путешествующем цирке? Мумия Анасази, созданная давно забытой шаманской магией для защиты пуэбло от чужаков?

И так далее.

Стереотипы и архетипы

Стереотипный монстр может быть губительным для кампании ужасов. Аура неясности, столь необходимая для атмосферы ужаса, пропадает в тот миг, когда игроки понимают, что партия не встретит ничего интереснее тех созданий, что они уже видели в бесчисленных фильмах ужасов. Например, стереотипный вампир – будь то Лугоши или Лестат – действительно скучен. Кол в сердце и пошли дальше играть.

Все же, если нечто повторяют снова и снова, то в нем должно быть что-то важное – вне зависимости от всех этих банальных фильмов, книг, радиоспектаклей и комиксов. Символизм – архетип – всегда в «популярных» монстрах. Если некая история, персонаж или создание выживает после ужасной обработки, то оно что-то значит для людей. Вызовом в проведении кампании ужасов является нахождения этого самоцвета в сердце каждого «типового» элемента, и сыграть на нем, принеся нечто новое. И в идеале построить для него новую форму – нечто такое, что ещё никто никогда не видел; нечто такое, что игроки никогда не забудут.

Для интерпретации «классического» монстра подумайте об общих характеристиках различных версий существа, или о наиболее важных для истории. Не останавливайтесь над этим – подумайте, почему именно эти черты, а не какие-то другие, столь важны. Что они означают? Какие страхи – и какие желания – представляет монстр?

Например, о чем вообще вампиризм? О том, чтобы носить черный плащ и говорить с акцентом? Наверное нет. О полете в ночи и превращении в летучую мышь? Это забавно – но все ещё не в точку. О вечной жизни ценой изоляции от человечества? Ага, вот теперь мы к чему-то приближаемся! Но это также об опасности и романтики бытия хищника среди людей. И, во многих современных версиях, это всегда о сексе.

Книги о классических ужасных существах распространены; они окажут огромную помощь. Знание о том, что именно означает существо, помогает Мастеру и игрокам понять настрой и рамки кампании. Наконец, помните, что сверхъестественные существа, как и люди, имеют историю и мотивы. Сверхъестественного не должно быть столь много, чтобы мог действовать подход «бродячих чудовищ», или они быстро теряют интерес к ним. Конечно, «ИП вел себя как идиот и заслужил чтобы на него набросится монстр!» порой является полноценно обоснованной причиной.

Всецело современная чудовищность

Многие из легенд о сверхъестественных существах появлялись в доиндустриальную эпоху, и никогда не «обновлялись» для отображения современных технологий. Например, вампиры не оставляют отражения в зеркале – а что насчет камер и рентгеновских снимков? Лучший способ разделаться с такими вопросами – задать легенду (и игровые реалии) насколько возможно точно и аккуратно. Работать с самими основами.

В нашем примере мастеру требуется объяснить, почему именно вампиры не отражаются в зеркале. Некоторые легенды говорят, что это из-за отсутствия у вампиров души, которая и должна отражаться в зеркале. Если это так, то все отражающие и снимающие изображение устройства будут бесполезны против вампиров; вампиры определенно не появятся на камерах слежения, и возможно что телефон не будет замечать их голоса! Возможно, имена вампиров будет невозможно внести в электронные базы данных - это может объяснить почему они вынуждены держаться возле заброшенных складов. Другие предания утверждают, что в зеркале есть серебро, а серебро опасно для вампиров. В таком случае бесполезны лишь серебряные зеркала; некоторые камеры используют серебро в зеркалах и плёнке, но не цифровые камеры или рентгеновские аппараты.

Бестелесные существа вроде призраков ставят другие проблемы. Иногда, призраки становятся видимыми – но можно ли их сфотографировать? Обычно да, так как фотография (или видеозапись) записывает лучи света, и манифестацию призрака можно назвать световой. Однако мастер может изменить концепцию своих призраков, чтобы не дать их фотографировать; возможно манифестация является парапсихической иллюзией, воспринимаемой лишь разумом. Некоторые призраки даже могут применить магию и сделать камеру бесполезной. Конечно, если современные ИП намерены использовать фотографию призрака как доказательство, то им ещё предстоит преодолеть другие трудности: доказать властям, что это не подделка эпохи всемогущего Фотошопа.

Если вы переносите монстра из "родной" среды обитания в иную, небольшое осмысление того, что именно Вы изменяете, и по какой причине, окупится большими дивидендами реализма – а следовательно и ужаса.

Монстры как страхи

Держа в голове вышесказанное, остаток главы поделен на секции, рассказывающие о некоторых базовых человеческих страхах. У каждого страха есть свой "фирменный" монстр, некоторые вариации и касающиеся его игровые примечания. Заданный для определенного страха монстр лишь стартовая точка; организация описательная, а не предписательная. Если вы решите, что вампиры в своей основе не о страхе порчи и болезни, а о страхе нелюбимых умерших, то измените своих кровососов соответственно . Некоторые существа – и страхи – снабжены указаниями и советами для таких настроек. Добавляйте новых монстров для отдельных страхов, и соединяйте шаблоны монстров с франкенштейновским самозабвением. Цель этой секции – помочь мастеру подумать о монстрах в терминах их роли как тематических элементов в первую и главную очередь, и описать их как вестников неестественного и чуждого, а не как противников.

Пули его не берут!

“Бог сотворил человека. Сэм Кольт сделал людей равными”. Численно, Сэм Кольт (или, возможно, Ричард Гатлинг) возможно даже уравнял людей и монстров. Не беря в расчет дайкаидзю и Древних, не так уж и много монстров может выстоять в ливне из точно направленного свинца достаточно долго. Так как Мастер может сделать игровое поле менее ровным?

Не из чего стрелять: Разместите события в место, время или ситуацию, где огнестрельное оружие будет отсутствовать; например, средневековую Францию, удаленный остров после крушения самолета или сумасшедший дом.

Нет стрелков: ИП не носят оружия; например, дети в летнем лагере, буддистские монахи или заключенные строгого режима.

Плохие стрелки: ИП могут иметь оружие при себе, но способны промахнуться даже стреляя в упор;

например, большинство людей во время зомби-апокалипсиса, офисные работники ЦРУ или уличные бандиты с завышенной самооценкой.

Нечем перезаряжать: ИП умеют обращаться о оружием, но должны беречь патроны; например, солдаты во вражеском тылу, полицейский снайпер во время того же зомби-апокалипсиса или охотники, налегке отправившиеся в канадскую глушь.

Неудобно стрелять: Монстр скрывается там, где эффективность оружия резко падает; например, в полной темноте, под водой, в извилистых туннелях или в снах. Взгляните на морлоков, Глубинных или Фредди Крюгера.

Умные монстры: Монстры достаточно умны или догадливы, чтобы лишить врага оружия или боеприпасов; например, оборотень, старающийся не рисковать попасть под серебро, потрошитель, который живет лишь чтобы терроризировать свою жертву или Рой Батти из "Бегущего по лезвию".

Неуловимые монстры: Монстры слишком скрытны и/или быстры, чтобы им можно было эффективно противостоять до того, как они смогут нанести удар в контактном бою; например, львы-людоеды, невидимые безумцы или ксеноморфы из Чужих.

Чарующие монстры: Монстры используют контроль сознания (или чистый ужас!) чтобы заставить жертв делать что-то иное вместо стрельбы; например, вампир со способностями гипнотического внушения, феи неземной красоты или мальчишка-зомби, в которого вы просто не хотите стрелять.

Нет безопасной цели: Монстры прячутся там, где нежелательно стрелять; например, скрывается в толпе, на герметизированном самолете или подлодке, или гнездо ксеноморфов под системой охлаждения в фильме про Чужих.

Нет хорошей цели: Органы монстра не там, где им полагается быть, требуя проверки Физиологии с редкой специализацией для их атаки, или же у существа Нет жизненно важных органов (No Vitals, стр. B61); например, пришельцы, големы или ревенанты.

Нет цели вообще: С монстром нельзя справиться при помощи стрельбы; например, Дом на холме, Цвет из иных миров или небольшая паразитическая личинка, заставляющая людей действовать хаотично.

Не остается застреленным: Монстр возвращается вскоре после того, как его застрелят (хотя это и даёт жертвам некоторое время, необходимое монстру для восстановления); например, вампиры, Майкл Маерс из Хэллоуина или тульпы.

Не считая призраков, относительно мало монстров действительно пуленепробиваемые. На самом деле, большинство из них с легкостью гибнет против опытного стрелка с хорошим оружием и патронами, на позиции, к которой невозможно подойти с фланга, стреляющего по очищенной "зоне смерти" и с защитой от грязных приемов. Важно лишь все это организовать … и Мастеру важно сделать это невозможным.

Страх порчи

Этот страх не совсем страх болезни (стр. 86-87), и не страх неестественного (стр. 77-82), но нечто среднее между ними. Искажение, безнравственность, разложение…вся распространяющаяся гниль есть порча. Перед теорией микробов болезни также считали порчей; для викторианцев и их предков безумие было порчей, передающейся в испорченной крови. Страх порченой крови становился больше и патологичнее, обращаясь в не просто страх болезни, но также и страхом чужеземцев, порочных связей и смерти – и где эти черты пересекаются, находится вампир.

Вампир

Вампир – могучая нежить, поддерживающая свое существование поедая энергию живых существ. Возможно, это наиболее широко известное сверхъестественное существо. Легенды о вампирах свойственны практически любой культуре в любой промежуток времени – слово, означающее «вампир», найдется в большинстве языков, современных и вымерших. Современное название скорее всего происходит от преобразования славянского корня «обыр» через болгарское «вапир».

Наши мистические вампиры, похоже, тоже возникли на славянских Балканах. Вапир был лишь одной из многих легенд об оживших мертвецах, появившейся в результате религиозных конфликтов православных с богомилами – в частности, относительно правильного ритуала похорон. По мнению некоторых ученых, балканские легенды о вампирах восходят к рассуждениям, по которой новый ритуал похорон является еретическим, порченым (грехом), а потому – неэффективным. Это мнение, вместе с традиционными демонами природы (вроде греческих vrykolakas, больше напоминающих современных оборотней), распространенный страх болезней и чумы, и остальное языческое наследие о духах и похоронах породило вампира: бледный волосатый ходячий труп, пьющий кровь у живых людей.

Интересно, что следующая часть эволюции легенды приходится на другое время религиозных трений на Балканах, вызванных расширением влияния католической Австрии на православную Сербию и Трансильванию. «Вампирская паника» наводняла Балканы и Восточную Европу, повергая поселения в истерику сообщениями о встрече с покрытыми внутренностями вздувшимися мертвецами. С 1650 по 1750, дешевые сенсационные памфлеты передали идею чумы вампиров в Германию и Британию, где они преобразовались соответственно готической традиции и слились с темными, мучимыми готическими антигероями (см. Готический ужас, стр. 125).

Современный образ вампиров во многом обязан английской литературе 19ого века. Эффектные европейские дворяне олицетворяли все то, чем викторианские британцы пренебрегали: темные секреты, сексуальная власть и старый порядок против нового индивидуализма. Поэты Байрон, Киц, Кольридж и Шелли были восхищены вампиризмом, и часто ссылались на него в своих работах. Доктор Байрона, Джон Полидори, создал аристократичного вампира в «The Vampyre», опубликованном в 1819. Брэм Стокер довел идею до идеала в «Дракуле», опубликованном в 1897. Стокер добавил разного настоящего трансильванского фольклора, драматизма и готических шаблонов к вампирской истории. Его крадущийся в ночи преследователь в черном плаще, днями спящий в гробу и движимый извращенной смертоносной сексуальностью был предвестником вампиров XX века. Энн Райс и её «Интервью с вампиром» 1976 ещё дальше отдалило вампиров от простых и неопрятных крестьян – и средневековых традиций крестов с чесноком – одновременно подчёркивая вампира как романтического незнакомца и сексуальный идеал.

Многочисленные легенды и мифы о вампирах лежат за пределами цели этой книги. Мастеру очень рекомендуется создать собственные легенды о вампирах, уникальные для его кампании. Решите, что воплощает в себе вампир: на что общество взирает как на порченое – на злое, опасное или антиобщественное? Отталкивайтесь от этой идеи, определяя сильные и слабые стороны существа. Определение того, что есть вампир, позволит с большей легкостью ответить на предпринимаемые против него действия ИП.

Влад Колосажатель

Воевода (правитель) Валахии с 1456 по 1462, Влад Цепеш ("колосажатель") получил свое прозвище из-за привычки накалывать своих врагов на деревянные колы; скорее всего он убил где-то между 40000 и 100000 людей таким вот образом за годы своего бурного правления. Сражавшийся без устали с турками Влад был побежден своим братом Раду и бежал от преследования в Венгрию. Он покинул Венгрию в 1475, и погиб в следующем году, пытаясь вернуть себе трон; место его захоронения точно не установлено до сих пор.

Его отцом был Влад Дракул ("Дракон"), поэтому при жизни его звали Влад Дракула ("сын Дракона"). Брэм Стокер взял имя и карьеру исторического правителя Валахии для своего графа Дракулы - хотя его вампир был венгром, а не румыном. Позже авторы отождествят вампира, придуманного Стокером и самого Влада.

Влад остается своего рода национальным героем Румынии, но его убийственные привычки очернили его имя в памяти Венгрии и Германии. Мрачные поучительные истории о его кровавом правлении и бесславной смерти появлялись столетиями после поглощения турками его родины. Влад станет абсолютно прекрасным главным злодеем кампании о вампирах, но может быть интересно сделать его героем – одна Румынская поэма рассказывает о сражении Цепеша со злой нежитью, включая вампиров!

Вампир

150 очков

Базовый вампир на стр. B262 отображает современный западный взгляд на вампиров, сформированный под влиянием фольклора, литературы и фильмов.

Вариации

Все способности и недостатки вампиров должны считаться необязательными. Мастер может свободно их игнорировать или модифицировать их под свою кампанию. Одна из техник, также использованная в фильме «Капитан Кронос – охотник на вампиров», заключается в предположении существования многих видов вампиров. Охотники на вампиров не обязательно знают слабое место своих жертв; им потребуется узнать их, расследуя отдельные происшествия.

Наиболее распространенные изменения затрагивают недостатки Истощение и Неконтролируемый аппетит. Замена Истощения на Ограниченный рацион (Человеческая кровь, замена -50%) [-10] создаст более традиционного вампира без изменения цены в очках; «кровь как смертоносное пристрастие» было созданием вдохновленных наркотиками творцов 1970х, а не балканских мифов. Добавление Пониженного потребления и Контроля метаболизма создаст вампира, способного пребывать в спячке внутри своего гроба столетия. Кровь – не единственный вариант для Истощения или Неконтролируемого аппетита; поиск жизненной силы заставляет некоторые варианты вампиров кормиться сексом, красотой, молодостью, волей, психической силой или даже спиномозговой жидкостью!

Вампиры до христианства и после Райс часто не имеют Боязни религиозных символов. Иные имеют Боязнь таких символов в руках людей с Истинной верой. И некоторые вампиры имеют Боязнь вещей, отличающихся от (или дополняющих список) чеснока, религиозных символов и бегущей воды; например, диких роз, боярышника, железных опилок, зеркал и (конечно) огня.

Многие вампиры страдают от странных привычек вроде «Должен пересчитывать все маленькие объекты (вроде семян), которые окажутся на пути» или «Должен развязать любые встреченные узлы”; это считается Разорительной привычкой (6) [-10]. Другие возможные недостатки дополняют вампиров чертами другой нежити из фольклора или литературы, включая Пугает животных [-10], Ночной житель [-20] и Уязвимость. Для целей Уязвимости, любое из «режущий», «проникающий», «деревянный» или «металлический» будет «распространенным”; любой «режущий металлический», «режущий по шее», «протыкающий деревянный» или «протыкающий в сердце» будет «частым»; а «редущий металл по шее» или «протыкающий деревянный в сердце» будет «редким». Таким образом, кинематографический «кол в сердце и облако пыли» станет Уязвимостью (проникающий деревянный в сердце ×4) [-20]. Вампиры Энн Райс имели горючую кровь – какая может быть и у НФ-вампиров, у которых сверхнасыщенная кислородом кровь питает их спецспособности – и поэтому имели Уязвимость (Огонь ×3) [-45]!

Некоторые из вампиров могут призывать или повелевать животными : крысами, волками, летучими мышамиг и т.д. Отобразите это, например, через две группы Союзников (группа крыс и стая волков) с улучшением Призываемый – или, возможно, через Контроль разума (Специализация, только крысы и волки, -35%). Другие вампиры (в основном в литературе и фильмах) могут затуманивать рассудок смертных; в зависимости от природы вампира, это вновь может быть Контроль разума (с или без ограничений), умение Увлечения (Enthrallment, стр. B191-192), или какой-то другой чертой. Другие связанные возможности тоже уместны; Дракула Стокера владел той или иной степенью Дальновиденья или Духовной связью, но только с теми, кто отведал его крови.

И в фильмах, и в фольклоре вампиры часто могут регенерировать, если не захоронены определенным образом: на перекрестке, с отрезанной и начиненной чесноком головой и колом в сердце. Это был традиционный метод захоронения самоубийц в Европе (и практиковался в Британии до позднего XIX века) – и в раннем балканском фольклоре некоторые вампиры были ходячими трупами неправильно похороненных самоубийц. Сжигание вампира и рассеивание его праха над текущей водой тоже может сработать. Смоделируйте эти состояния через Помеху Бессмертия; «награда самоубийцы» будет «редкой» (-5%), тогда как трюк с бегущей водой – «частой» (-15%).

Когда граф наклонился ко мне и его рука дотронулась до меня, я не мог удержаться от содрогания. Возможно, его дыхание было тлетворным, потому что мною овладело какое-то ужасное чувство тошноты, которого я никак не мог скрыть.

– Брэм Стокер, "Дракула"

«Романтичный вампир» описан на стр. 65-66; носферату, или чумные вампиры, на стр. 87; японские гаки – на стр. 72, и мексиканский сиуатетео – на стр. 93. Другие вариации на основе базового шаблона вампира:

Цзянши : «Окоченевший труп» китайских легенд, перемещающийся прыжками; он уязвим только к огню или молниям. Со временем он может выкупить свое уменьшенное перемещение (reduced Move) заработанными очками, и добавить себе Супер прыжок (Super Jump) или даже Полет (Flight)! Некоторые из цзянши Отвратительны (Hideous). Параметры: Вампир [150]; добавьте СЛ+4 [40], Базовое перемещение -1 [-5], Средние когти [8], Разорительная привычка (считать маленькие объекты) (6) [-10], Обнаружение (дыхание) [10], Ужас (Освященные благовония) [-5], Ужас (древесина персика) [-5], Ночной житель [-20], Социальная дискриминация (Чудовище) [-15], Неестественные черты (зеленовато-белые волосы; длинные ногти) [-2] и Ослабление (Соль; 1к/минута) [-20]; удалите Божественное проклятье, Порабощение, Ужас (Религиозная символика), Нематериальность, Общение с животными и Сверхъестественные черты (Нет отражения); также замените Альтернативную форму на (Птица, волк) и Ахиллесову пяту на огонь и молнию. 58 очков.

Морой: Этот румынский вампир – дух, появляющийся из трупа по ночам; подобные поверья были популярны в Новой Англии XIX века. Когда он нематериален, он выглядит как облако светящихся мошек. Параметры: Вампир [150]; добавьте Заражение [-5] и Ночной житель [-20]; удалите бонус СЛ, Альтернативную форму, Божественное проклятье, Порабощение, Ужасы, Общение с животными и Ослабление; уберите ограничения с Бессмертия; и смените Зависимость на (Свой необезглавленный труп) и ограничение Нематериальности на Сложную материализацию. 161 очков.

Психический вампир (Psychic Vampire): Часто упоминаемый в традиции теософов, это простой человек, чье астральное тело вытягивает жизнь из других. Параметры: Истощение (Энергия разумной жизни) [-5]; Пиявка 1 (Заклятье 1, +100%; Дистанционность, +40%; Псионика, -10%)]; и Аура смерти [-10]. 43 очка.

Упурина: Сербский ходячий мертвец – один из многих балканских вампиров «старой школы», вонючих, окровавленных кошмаров. Параметры: Вампир [150]; добавьте Неприятный запах [-10], Пугает животных [-10], Неуклюжие руки 1 [-5], Заражение (Доступность, Только фатальные атаки, -20%) [-4], Развратность (12) [-15], Садизм (12) [-15], Социальная дискриминация (Мертвый) [-20] и (Отлученный от церкви) [-10]; удалите Альтернативную форму, Порабощение, Истощение, Нематериальность, Общение с животными, Бесплодие, Неконтролируемый аппетит и Ослабление; также замените Ахиллесову пяту на Огонь, Зависимость на (Человеческая кровь; Нелегально; Ежемесячно) [-15] и Адаптация к темноте как черта за 0 очков (стр. 17). 54 очков.

Повелитель вампиров: Могущественный западный вампир «класса Стокера» – считайте это коллекцией «лучшие хиты» вампирских способностей. Параметры: Вампир [150]; добавьте СЛ+4 [40], ЛВ+2 [40], Базовую скорость+3 [60], Союзники (Стая крыс; построены на 25%; 12 или меньше; Призываемый, +100%) [24], Дальновиденье (Доступность, только ночью, -20%; Доступность, только через тех, кто отведал его крови, -40%; Увеличенная дистанция 17, +170%) [105], Острые когти [5], Прилипание [20], Зрение в темноте [25], Необычное обоняние [15], Истощающая атака 1к (Доступность, только спящие цели, -20%; Заклятье 3, +200%; Недостаток сна, +50%) [33], Пиявка 3 (Пристращающий укус, +200%; Кровяной агент, -40%; Лечит ЕУ, +60%) [106], Магические способности 1 [15], Контроль разума (Основано на слухе или зрении, -15%) [43], Чтение разума (Доступность, только те, кто отведал его крови, -40%) [18], Ментальная связь (2-9 гулей, меньшие вампиры и жертвы) [10], Регенерация (Очень быстрая; доступность, только ночью, -20%) [80], Ограниченный рацион (Человеческая кровь; Замена, животная кровь, Рвота, -50%) [-10], Бесшумность 4 [20], Сверхъестественная живучесть (Убивается огнем) [150], Острые зубы [1], Телесвязь [30], Уязвимость (Обезглавливающие атаки ×2) [-10], Уязвимость (Проникающие деревом в сердце ×2) [-10], и Богатство [20]; удалите бонус ЕЖ, Истощение, Адаптация к темноте, Неисцеляемый, Бессмертный и Укус вампира; добавьте Доступность, только ночью,-20% обеим Альтернативным формам и Нематериальности; замените Ослабление на (Святая

вода; 1к/минута) [-20]; и купите Укус шеи (Neck Bite, стр. 30) до уровня Драка-2 [4]. 939 очков.

Ветала: Дух из индуизма, который может питаться, только вселяясь в трупы. Веталы (также известные как байталы) знают много тайн, и их могут разыскивать колдуны.
Параметры: Полтергейст (Haunt, стр. 27) [251]; добавьте ЕЖ+4 [8], Обостренный слух 4 [8], Прилипание [20], Разорительная привычка (12) (Разгадывать загадки) [-10], Зависимость (Человеческая кровь; Нелегальная; Ежемесячно) [-15], Ужас (Религиозная символика; 5 ярдов) [-14], Магические способности 1 [15], Контроль разума (Основано на слухе, -20%; Марионетка, -40%) [20], Ночной житель [-20], Переселение (Доступность, Только летучие мыши или трупы, -20%; Духовное, -20%) [60], Сканирование (Сонар) [20], Общение с животными (Специализация, летучие мыши, -80%) [5], Телекинез 15 (Доступность, только трупы, -20%, Анимация, -30%) [38], Неконтролируемый аппетит (12) (Человеческая кровь) [-15] и Укус Вампира [30]. 401 очков.

Гуль

Нередко близко ассоциируемый с вампиром, гуль также оперирует широким спектром различных страхов. Гуль, в вампирской легенде, это смертный, который подчинился вампиру ради дарованной жизни, крови и иной мистической награды. Безумец Ренфильд из Дракулы – классический гуль, но большинство вампиров из книг и фильмов имеют какого-либо компаньона, способного действовать днем, и который согласен, а порой даже жаждет, разделить порчу хозяина. Простое добавление Неконтролируемого аппетита (кровь) и Службы (вампиру) к любому смертному сделает такого гуля, но они могут также обладать Рабским менталитетом и любым количеством Заблуждений или Дурных привычек. В некоторых версиях истории, вампир может наделить гуля какой-нибудь способностью, чаще всего это зачаточный гипноз или нечеловеческая физическая сила.

Стоит заметить, что технически гуль является поедающим трупы монстром, нередко связанным с кладбищами, и происходящим из арабских легенд. Само слово «гуль» (мн. "гилан") происходит от арабского "гала" - "охватывать", что Бёртон интерпретировал как охватывать страхом, хотя может просто охватывать сверхъестественно сильными руками гилан. По мере урбанизации арабской культуры, гилан изменились от прячущихся на обочинах дорог великанов-людоедов до существ, часто связываемых с кладбищами и неполноценными мертвыми (в исламе трупы ритуально считаются нечистыми). Они наряжались в похоронные облачения, передразнивали живых, и ползали под городом в поисках трупов (с этом они похожи на Неблагих, см стр. 82-84). Гули также получили черты чумных псов, выкапывавших трупы в Индии и других странах востока, иногда получая в результате странную собако-человеческую внешность. Вильям Бекфорд представил их западной аудитории в новелле "Ватек", а Лавкрафт расширил их историю в "Модели Пикмана" и историях о стране грез.

Фобии отравления

Страх отравления происходит почти из той же поры, что и легенды о вампирах – более того, во многих языках мира «вампир», «отравитель» и «ведьма» обозначаются одним словом. Упоминания об обычной здоровой и полезной пище и воде, неким образом оказывающимися несущими порчу и смертоносными пугало людей ещё с древнегреческих легенд о гарпиях. В Италии вплоть до 1820х «паники отравления», похожие на панику от ведьм, распространялись от города к городу, с приписыванием группам отравителей распространение различных надуманных или подлинных заболеваний, и никто не был защищен от обвинений.

Сила этого страха заставляла клеймить любые группы людей в отравлении колодцев или фонтанов, от ранних христиан до средневековых евреев и современного ЦРУ. В Средние века отравленным колодцам приписывали роль источника Черной Смерти (ещё одно звено между страхом порчи и страхом болезни), в точности как современные злодеи из заговоров каким-то образом вызывают эпидемии рака, СПИДа или других болезней, подсыпая химикаты в системы водоснабжения или распылением их с военных самолетов. Некоторые психологи строят предположения, что современные модные диеты и боязнь «франкенфуда» являются эквивалентом архетипичных паник отравления в условиях 21 века. Вы можете обновить эти страхи и воплотить их в своей игре, создав вампира в роли директора химической компании со способностью вытягивать здоровье из смертельно больных раком, или же просто упомянуть, что его помидоры сочные и ярко-красные, тогда как страна гибнет от засухи.

Гуль

100 очков

Это стандартный «кладбищенский гуль» из городских арабских , персидских и лавкрафтовских историй.

Модификаторы атрибутов: СЛ+4 [40]; ЛВ+3 [60]; ЗД+3 [30].

Преимущества: Обостренные вкус и обоняние 5 [10]; Острые когти [5]; СП 4 (Ограниченная, Проникающий, -40%) [12]; Пониженное потребление 4 (Луженный желудок, -50%) [4]; Устойчивость к болезням (+8) [5]; Устойчивость к ядам (+8) [7]; Бесшумность 1 [5]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре 6 [6]; Нестареющий [15].

Недостатки: Внешность (Чудовищная) [-20]; Неприятный запах [-10]; Неприятный голос [-10]; Дурная расовая привычка (Есть человеческие трупы) [-15]; Дурная расовая привычка (Некрофилия) [-15]; Ограниченный рацион (Человеческая плоть; Замена, Плоть животных, Рвота, -50%) [-10]; Худой [-5]; Социальная дискриминация (Монстр) [-15].

Особенности: Адаптация к темноте 5 (стр. 17).

Они не мужчины и не женщины

Они не животные и не люди -

Они гули.

- Эдгар Аллан По, "Колокола"

Вариации

Гули с менее ужасной внешностью (скажем, просто Уродливые) могут сойти за людей. Если так, то уберите Неприятный голос и замените Дурные расовые привычки и Социальную дискриминацию на Секрет (Гуль) [-20]. Такой гуль может быть частью заговора, который добывает мертвые тела для своих участников, а не полагается на слабые погребальные процедуры в каком-нибудь захолустье.

Фэнтезийный гуль: Из лавкрафтовской Страны Снов гули пришли в обычные фэнтезийные РПГ, и их парализующее касание взывает одновременно к страху бескрайних пустынных просторов и страху порожденных трупами болезней. Параметры: Гуль [100]; добавьте ЗД+5 [10], Не спит [20], Феноменальная гибкость [15], Высокий болевой порог [10] и Парализующее касание 2 (Paralyzing Touch 2, стр. 12) [51]; удалите Дурную расовую привычку (Некрофилия), Пониженное потребление, Ограниченный рацион, Худой и Нестареющий; уменьшите бонусы к СЛ до +2 и Обостренные вкус и обоняние до 2; и смените Дурную расовую привычку (Ест человеческие трупы) на (Ест разумных существ). 191 очков.

Арабский гуль: Оригинальная арабская версия гулей на самом деле вид джиннов, но они материальные, а не созданы из "огненного пламени". В преданиях бедуинов гилан прячутся вдоль удаленных дорог и выманивают путешественников сойти с них, разводя огонь или создавая шум. Также они способны принять облик друга или прекрасной женщины, хотя и не способны изменить свои ступни - которые всегда выглядят как ослиные копыта. Гуля необходимо убить одним ударом, потому что второй удар его оживит. Параметры: Гуль [100]; добавьте ЗД+3 [6], Не спит [20], Обжорство (12) [-5], Иммунитет к болезням [10], Иммунитет к ядам [15], Подражание звукам [10], Полиморф (Косметический, -50%; Неприятный эффект, Всегда остается с ослиными ступнями, -10%; Сохранение фигуры, -20%) [20], Регенерация (Быстрая; Доступность, Только после второго удара, -20%) [40], Адаптация к поверхности (Песок) [5] и черта “Может быть пойман печатью Соломона”; удалите Устойчивость к болезням, Устойчивость к ядам и Худой; уберите ограничения с СП; уменьшите бонус ЕЖ до +2; и сделайте Адаптацию к темноте преимуществом. 217 очков.

Пишача: Слегка похожий на вампиров демон из индуистских поверий, разлагающийся прокажённый немертвый обитатель кладбищ, пожирающий трупы (а если попадутся, то ещё и детей) и прислуживающий ракшасам. Параметры: Гуль [100]; добавьте Восп+4 [20], Не дышит [20], Ужас (листья дерева ним) [-5], Служба (Ракшасам; 15 или меньше; Невольная) [-20], Высокий

болевой порог [10], Иммунитет к метаболическим угрозам [30], Устойчивость к ранениям (Нет крови, Неживой) [25], Прокажённое касание 2 (Leprous Touch 2, стр. 12) [47], Нет обоняния/вкуса [-5], Чумной (Pestilent стр. 22) [1] и Бесполый [-1]; уберите бонусы к ЛВ и ЗД, Обостренные вкус и обоняние, Устойчивость к болезням, Устойчивость к ядам, Ограниченный рацион, Бесшумность и Худой; добавьте улучшение Универсальная красота к Внешности; увеличьте уровень Устойчивости к температуре до 10; и уменьшите бонус к СЛ до +2. 99 очков.

Страх природы

Природа – это не добрая матушка, которой её можно увидеть в фильмах Диснея. Она знаменита красным цветом клыков и когтей, всецело непрощающая и садистски изощренная в поиске новых путей убиения медленных, слабых или невезучих созданий. Включая человека. Особенно человека. Со всеми его инструментами, талантами и цивилизацией, человек оставался зависимым от милости природы, будь то ураганы, стаи крыс или хищные животные.

Человек также в милости «животной натуры», той части, которая так никогда полностью не спустилась с деревьев. «Зверь внутри» мечтает об убийствах, питье пенистой струящейся крови и беге под звездами. Цивилизованные люди боялись привлекательности животной жизни столь же сильно, сколь и природных бедствий. «Оставь мирские заботы», взывала животная натура, «и стань единым целым с хищным похотливым миром вокруг себя». Это был зов природы - и это был зов оборотня.

Оборотень

Оборотни (не обязательно превращающиеся в волков) могут быть обнаружены во легендах и мифах многих культур. Каждый из них – и книги и фильмы на их основе – предлагает слегка иную версию.

Одна из теорий гласит, что легенды об оборотнях возникли из охотничьей магии. Ранние изображения в пещерах содержали картинки охотников в оленьих шкурах и с рогами (человеческие фигуры очень редко фигурировали в настенной живописи). Современные племена охотников зачастую сопровождаются шаманом в шкуре того животного, на которого идет охота, для создания магической связи между охотником и жертвой. Шаманы проводили ритуалы, включавшие в себя принятие особенностей зверя. Тотемные животные - от которых предположительно происходило племя - также способствовали мифу об оборотнях. Эти древние концепции, объединенные с идеями современной психологии о конфликте цивилизованного человека и первобытного зверя, помогли сформировать наше восприятие оборотней.

Шаманская церемониальная волчья шкура стала могущественным, устрашающим, сверхъестественным образом в античном, а затем и христианском мире. Магические волчьи шкуры, ритуалы над волчьими шкурами или поедание плоти волков (или людей), и схожие примитивные и отвратительные ритуалы превращали добровольцев в оборотней (или ликантропов, от греческого «волк-человек»). В античном и средневековом фольклоре оборотень с помощью мрачного обряда менял форму с человеческой на крупного волка, а не на нечто промежуточное.

У оборотня в уме только одна вещь – убийство. Иногда они поедают часть своей жертвы, но убийство само по себе важнее. Поскольку обычный оборотень сыт в человеческой форме, он не движим голодом; скорее, его волчья природа делает его жестоким и ненавидящим. Хотя и не сильно умный, оборотень избегает больших групп, очевидных ловушек и охотников; он предпочитает нападать из засады на одиноких жертв. Люди – в частности дети – являются его предпочитаемой добычей, но в случае нужды он согласен и на скот, питомцев или диких зверей.

Оборотень

-15 очков

Это традиционный оборотень из средневекового и античного фольклора.

Преимущества: Альтернативная форма (Волк; Носящий кожу; Можно разбить, СП 2, Ремонт не возможен, МР -2, -27.5%; Может быть украден карманным воровством или ловкостью рук, -10%) [37].

Недостатки: Отвращение (Аконит) [-5]; Садизм (12) [-15]; Секрет (Оборотень) [-30].

Причуды: Животное поведение [-1]; Отличительные черты (Сросшиеся брови; средний и безымянный пальцы одинаковой длины) [-1].

Звериные формы

Вот несколько популярных шаблонов звериной формы оборотня. Все предполагают, что превращение происходит в неестественную, не вполне звериную версию существа. Не одна из форм не является Косной (Hidebound), и независимо от ИН настоящего животного, ИН оборотня в его форме уменьшается только до 6 (предполагая что у человека ИН 10). Таким образом, он сохраняет часть человеческого самосознания и разума, что делает его опаснее обычного зверя!

Медведь

18 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+4 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [24]; ЛВ+1 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [12]; ИН-4 [-80]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+6 [30]; Восп+4 [20]; Базовое перемещение+1 [5].

Преимущества: Тупоконечные когти [3]; СП 2 [10]; Мех [1]; Не Косный [5]; Регенерация (Медленная) [10]; Общение с животными (Специализация, Медвежьи, -60%) [10]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре 2 [2].

Недостатки: Нет хороших манипуляторов [-30]; Полупрямоходящий [-5]; Дикое животное [-30].

Кошка

40 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ-6 [-60]; ЛВ+4 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [48]; ИН-4 [-40].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -3; Воля+5 [25]; Восп+6 [30]; Базовое перемещение +4 [20].

Преимущества: Мягкое падение [10]; Острые когти [5]; Боевые рефлексы [15]; Улучшенное уклонение 1 [15]; Мех [1]; Адаптация к темноте 5 [5]; Не Косный [5]; Регенерация (Медленная) [10]; Бесшумность 2 [10]; Общение с животными (Специализация, Кошачьи, -60%) [10]; Острые зубы [1].

Недостатки: Любопытство (12) [-5]; Домашнее животное [-30]; Четвероногий [-35].

Волк

30 очков

Модификаторы атрибутов: DX+2 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [24]; ИН-4 [-80]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+5 [25]; Восп+8 [40]; Базовое перемещение+3 [15].

Преимущества: Необычное обоняние [15]; СП 1 [5]; Мех [1]; Адаптация к темноте 2 [2]; Не Косный [5]; Пронзительный голос [1]; Регенерация (Медленная) [10]; Общение с животными (Специализация, Собачьи, -60%) [10]; Острые зубы [1]; Адаптация к температуре 1 [1].

Недостатки: Четвероногий [-35]; Дикое животное [-30].

Человек-волк

Сценарист Курт Сиодмак взял средневековую легенду об оборотне как магическом серийном убийце и трансформировал в историю о проклятом страннике. Его сценарий 1941 для "Человека-волка" (позаимствовавший часть образа из "Лондонского оборотня" 1935, добавившего полную луну и заразный укус) ввел серебряные пули, пентаграмму и многие другие знакомые элементы современной истории об оборотнях.

По современной версии монстр - не настоящий четвероногий волк, а двуногий человековолк с волосатым лицом. Жертва проклятья принимает форму зверя с восходом полной луны. Трансформация занимает 10 секунд (фильмы порой затягивают этот процесс), во время которой тело отращивает длинные, похожие на мех волосы; уши заостряются; лицо вытягивается, и зубы становятся более заметными; руки удлиняются и на них появляются когти; наконец, все тело становится более мускулистым. Зверь возвращается в форму человека с закатом луны или восходом солнца - смотря что случится раньше.

Человек-волк (Форма человека)

168 очков

Преимущества: Альтернативная форма (Человек-волк) (Доступность, только в ночь при полной луне, -40%; Ограниченное использование, единожды за ночь, -40%) [198].

Недостатки: Секрет (Оборотень) [-30].

Человек-волк (Форма зверя)

216 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+8 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [48]; ЛВ+2 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [24]; ИН-2 [-40]; ЗД+4 [40].

Модификаторы вторичных характеристик: Восп+3 [15]; Базовое перемещение +3 [15].

Преимущества: Обостренный слух 3 [6]; Обостренный вкус и обоняние 3 [6]; Острые когти [5]; Боевые рефлексы [15]; Чувство опасности [15]; Необычное обоняние [15]; СП 15 (Отрава, Серебро или аконит, -10%; Невозможность одевать броню, -40%; Укрепленный 2, +40%) [68]; Мех [1]; Высокий болевой порог [10]; Иммунитет к болезням [10]; Иммунитет к ядам (Доступность, Не против аконита, -10%) [14]; Адаптация к темноте 2 [2]; Пронзительный голос [1]; Восстановление сознания [10]; Регенерация (Очень быстрая; Отрава, Серебро или аконит, -10%) [90]; Бесшумность 1 [5]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре 5 [5]; Ультраслух [5].

Недостатки: Внешность (Чудовищная) [-20]; Животное поведение [-10]; Кровожадность (12) [-10]; Неспособен говорить [-15]; Нищий [-25]; Обжорство (12) [-5]; Заражение [-5]; Не воспринимает цифры [-5];Нет хороших манипуляторов [-30]; Не воспринимает символы [-10]; Дурная расовая привычка (Ест людей) [-15]; Отвращение (Аконит) [-5]; Социальная дискриминация (Монстр) [-15].

Вариации

Форма человека намеренно минималистична. Альтернативная форма может быть с Только экстренные случаи, Триггер (Лунный свет), Бесконтрольность (возможно с Только бессознательно), другие ограничения Доступности (“Только одна из раздвоенной личности”, “Только на природе” и т.д.) или же сделать Альтернативную форму полноценным недостатком (стр. 18) вместо или вместе с указанными модификаторами. Другие возможные недостатки для формы человека - это Пугает животных (возможно только собак), Комплекс вины, Одиночка, Маниакально-депрессивный и Навязчивая идея (Найти лекарство). В фильме 1941 года, ликантроп мог увидеть смерть своей следующей жертвы на руке или лбу несчастного. Отобразите это через Предвидение (Только один тип событий, -40%) и/или серийную Судьбу [-10].

Форма зверя также может варьироваться, чаще всего в направлении "ещё более жуткого боевого чудовища". Описания из различных фильмов говорят за повышение ЕЖ, ЕУ или СП; добавление Ускоренного хода времени, Зрения в темноте, Улучшенного уклонения, Регенерации (Мгновенная), Супер прыжка, Клыков, Бессмертия или даже полной Сверхъестественной живучести; или добавить

владение Сворачиванием шеи (Neck Snap, стр. B232). Дополнительными недостатками могут оказаться настоящая Уязвимость к серебру, вместе с Неистовством, Дальтонизмом или же он Пугает животных.

Стать оборотнем

Ликантропия обычно результат семейного проклятья, наложенного на особенно злого человека, или вызванного им по своей воле. Она может быть латентной болезнью, и не проявляться несколько поколений, или может быть столь же распространена, как рыжие волосы (в средневековой Европе зачастую их считали знаком колдовства или ликантропии). Оборотни из древнего рода оборотней даже могут сохранять некоторые волчьи способности - Обостренный вкус и обоняние, Адаптацию к темноте и т.д. - в человеческой форме, пусть и не в столь сильно выраженные.

Другие поверья говорят о питье воды из волчьего следа или ниже по течению от волка.

Популярной современной идеей остается передача заражения через укус ликантропа. Такие оборотни будут с недостатком Заражение (Infectious Attack, стр. B140). Если искатель приключений укушен, то мастер должен провести проверку устойчивости в тайне, и позволить ему догадаться о заражении в ходе игры.

Недавно зараженный ликантроп вряд ли догадывается о своей болезни. Даже после начала трансформаций, пострадавший человек может просто не помнить случившегося. Чаще всего это выглядит так: оборотень ложится спать в ночь полной луны, чтобы на следующий день проснуться с нечеткими кошмарными воспоминаниями и чувствами усталости и болезненности. Он включает радио, слушает новости о недавних нападениях гризли, и удивляется, с чего бы это...

Остановить оборотня

Представление о том, что только серебро может навредить оборотню, всего лишь одна из многих возможностей; мастер может отбросить его в своей "реалистичной" кампании. Некоторые средневековые законы постановляли, что оборотень должен быть обезглавлен обоюдоострым мечом - возможно как метафора двойственной природы чудовища. Более грязный метод "излечения" ликантропии заключается в ампутации конечностей оборотня, или при помощи экзорцизма. Однако рекомендованный инквизицией и другими авторитетными организациями способ пока ещё не был превзойден - убейте существо пока оно в человеческой форме и уязвимо ко всем видам атак.

Не существует надежного лекарства от ликантропии. В некоторых фильмах убийство оборотня, который заразил тебя, может сломать проклятье. В средневековой легенде её можно прервать, три раза услышав то имя, под которым тебя крестили. Лучшие способы преодолеть ликантропию содержат в себе какую-то сложную задачу, связанную с большим риском; например, поиск цветущего по ночам тибетского растения фенг-фенг, по совпадению также служащего антидотом при отравлении аконитом. Тот, кто узнает о своем состоянии - может через своих товарищей, может через дедукцию - может лишь надеяться контролировать своё состояние. Проще всего - отслеживать фазы луны и принимать меры предосторожности вроде запирания себя в клетке в нужные ночи.

Животные-людоеды

Многие монстры природы основаны на животных, особенно хищниках-людоедах. Индоиранский монстр, известный как мантикора, обязан своим именем среднеперсидскому слову, означающему "людоед"; легенда могла произойти от историй о бенгальских тиграх. Нгояма (стр. 96-97) и чемозит (обитающая на деревьях смесь гиены и медведя) Кении тоже могли возникнуть на почве страха перед зверями-людоедами. Хотя ни один крупный наземный хищник не имеет привычки атаковать людей, достаточно старый, больной или отчаянный зверь может решиться на подобное. А до появления огнестрельного оружия и электрического освещения животные-людоеды были, несомненно, куда более многочисленны в тех местах, где охотничьи земли крупных хищников упирались в расчищенные поля людских деревень.

В море же это совсем другая история. Не так давно, в эпоху Второй Мировой, чудовищные

нападения крокодилов и акул убивали тысячи человек ...

Мы имеет дело с идеальным механизмом, машиной пожирания.

Мэтт Хупер в фильме "Челюсти"

Лев-людоед

Самые смертоносные людоеды в истории появились в 1898 году, в кенийском регионе Цаво. Два молодых, здоровых льва начали нападать на местных рабочих, строивших мост через реку Цаво. С марта по декабрь, львы убили 135 рабочих, часто разрывая людей на куски в пределе слышимости их коллег.

Инженер моста Джон Генри Паттерсон пытался подобраться и убить львов, но без видимого успеха. Львы нападали посреди белого дня, на виду у крупных групп людей, но быстро терялись в зарослях колючек до того, как их удавалось схватить или даже выследить. Они перепрыгивали через девятифутовые (2,74 м) заборы и доставали людей с пятиметровых деревьев. Они начали охотиться возле госпиталя, и, когда Паттерсон вывез больных из госпиталя и оставил старое окровавленное здание как приманку, львы напали на новый госпиталь в то время, в которое он безуспешно сидел в засаде.

Наконец, Паттерсон убил первого льва в декабре. Во время рождественской недели он выпал из скрадка и сломал себе ногу, после чего на него напал второй лев. Каким-то образом он смог убить зверя последней пулей, с расстояния в шесть дюймов. Шкуры львов из Цаво до сих пор выставлены напоказ в Музее естественной истории им. Филда, Чикаго.

Некоторые зоологи предполагают, что львы Цаво (где были другие львы, продолжавшие нападать и убивать людей ещё три поколения) пристрастились к человеческой плоти, поедая оставленных умирать местными работорговцами, чьи караваны пересекали регион. Если это так, то это повторяет классическую тему природы как мстительницы, вносящий свой кровавый вклад к греховным страданиям людей. В современных хоррор-историях Природа куда чаще мстит за вред, причиненный ей - или просто напоминает человеку, кто на самом деле главный на этой планете.

Лев-людоед

49 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+6 (Нет хороших манипуляторов, -40%; Размер, -10%) [30]; ЛВ+3 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [36]; ИН-5 [-100]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: МР +1; ЕЖ+3 (Размер, -10%) [6]; Воля+6 [30]; Восп+7 [35]; Базовое перемещение+4 [20].

Преимущества: Острые когти [5]; Боевые рефлексы [15]; Чувство опасности [15]; СП 1 [5]; Мех [1]; Адаптация к темноте 5 [5]; Бесшумность 2 [10]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре 1 [1].

Недостатки: Лень [-10]; Дурная привычка (Ест людей) [-15]; Четвероногий [-35]; Дикое животное [-30].

Расовые умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15; Бег (С) ЗД+2 [8]-13; Скрытность (С) ЛВ [2]-13.

Вариации

Здесь приведен довольно умный лев-людоед (ИН 5 вместо обычного ИН 4). Для воссоздания людоедов из Цаво, увеличьте СЛ и ЗД на один-два уровня (они были крупными даже для львов), улучшите Скрытность и уберите Лень. Для почти сверхъестественной смекалки, проявленной этими животными, добавьте преимущества на манер Интуиции – и, возможно, увеличьте ИН до 6!

Акула-людоед

Возможно самым запоминающимся из всех животных-людоедов во всех произведениях ужасов окажется белая акула из фильма "Челюсти". Питер Бенчли написал свою оригинальную новеллу на основе нападений акул на пляжи Джерси в 1916 (возможно, что тогда это были акулы-быки), а фильм вызывает ассоциации с атакой акул на выживших с U.S.S. Indianapolis, торпедированного в 1945. Акулы (скорее всего длиннокрылые акулы) убили около пятой части из 550 погибших в открытом океане до прибытия помощи, и они пожирали тела тех, кто погиб от жажды, травм и ранений.

Десятилетия терпеливого опровержения обвинений морскими биологами не смогли преодолеть первобытные страхи, запечатленные Бенчли: белая акула - это машина, придуманная для убийства. И зрители фильма Спилберга в не меньшей мере, чем последователи гавайского бога акул Камохоали'и, знают, для чего Природа придумала эту машину: убивать нас.

Белая акула-людоед

50 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+28 (Нет хороших манипуляторов, -40%; Размер, -30%) [84]; ИН-6 [-120]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: МР +3; Воля+6 [30]; Восп+6 [30]; Базовое перемещение +2 [10].

Преимущества: Боевые рефлексы [15]; Необычное обоняние [15]; СП 1 [5]; Улучшенное уклонение 1 [15]; Улучшенное движение 1 (Водная скорость 14; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%) Трудно убить 2 [4]; Устойчивость к давлению 2 [10]; Естественное оружие (Морда; Дробящее; Нет парирования, -40%) [3]; Инфразвуковой слух [5]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре 1 [1]; Чувство вибрации (Вода) [10].

Недостатки: Вспыльчивость (9) [-15]; Неистовство (6) (Триггер, Кровь, -20%) [-16]; Рыбоподобный [-50]; Дурная привычка (Ест людей) [-15]; Дикое животное [-30].

Расовые умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-12; Выживание (Открытый океан) (С) Восп+4 [16]-14.

Особенности: Не дышит (Жабры).

Вариации

Как и лев-людоед (выше), эта акула умнее обычного (ИН 4 вместо ИН 2). И, как и со львом, дополнительные преимущества вроде интуиции могут создать хитрого противника, достойного трех сиквелов.

Неестественное естественное

Если даже малейшие кусочки природы устрашают, то слишком много природы выглядит откровенно ... неестественно. Это "глубокий темный лес" из сказок братьев Гримм, "изумрудный ад" и "черная лагуна" бразильских первопроходцев, снежные просторы вендиго (ст. 72) и однородные бескрайние просторы пустыни, подтолкнувшие Ричарда Бёртона на создание историй о гилан (см. Гуль, стр. 59-60). Это также деревья или животные или насекомые, которые ведут себя необычно или агрессивно - или и то, и другое - от лавкрафтовских козодоев до нашествия червей в фильме "Слизняк". В современных страхах "неестественное естественное" считается ответом Природы на человеческое вмешательство, гордыню и загрязнения.

Болотные монстры

Природа сохраняет свою чудовищность везде, где она того пожелает (см. "Ивы" Алджернона Блэквуда, где простой отдых на природе оборачивается вторжением в мир ужасов), но можно назвать болота её самым плодотворным, первобытным и хаотичным аспектом. Там, где в неразрешимой загадке сливаются вода, почва, растения и туман, селится ужас.

От Роберта Говарда до Лена Вейна и "Пророчества", болотные монстры угрожали как искателям

приключений, так и невиновным людям. То, которое описано здесь, всего лишь большая масса подвижных растений в отдаленно человеческой форме (хотя оно может быть с Дополнительными руками, Ростом или Растягиванием), атакующая кнутами из покрытых шипами лоз и крушащими ударами "лап". Другие виды монстров - это подобные бигфутам “Вонючие обезьяны” (см. Человек-обезьяна, стр. 152), оживший труп (Соломон Гранди от DC Comics) и версии вездесущих людей-змей (стр. 84).

Болотное чудище

399 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+10 [100]; ИН-5 [-100]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+5 [25]; Восп+7 [35].

Преимущества: Круговой обзор [25]; Воздействие 2 (Увеличенная продолжительность, 30×, +60%; Последующая, Естественное оружие, +0%; Галлюцинации, +50%; Инкубация, 1 час, -20%) [38]; Обоюдорукость [5]; Амфибия [10]; Сковывание 5 (Лозы; Область действия, 4 ярда, +100%; Окружающая среда, Болото, -40%; Увеличенная продолжительность, 3×, +20%; Продолжительность, +40%) [22]; Цепкость [5]; Хамелеон 5 (Доступность, только на болоте, -40%) [15]; Сдавливание [15]; Чувство опасности (Доступность, только на болоте, -40%) [9]; Не спит [20]; Феноменальная гибкость [15]; Дополнительная атака 1 [25]; Высокий болевой порог [10]; Устойчивость к ранениям (Однородная) [40]; Понимание растений [5]; Восстановление сознания (Доступность, только на болоте, -40%) [6]; Пониженное потребление 4 (Только пища, -50%) [4]; Регенерация (Медленная; Доступность, только на болоте, -40%) [6]; Отращивание (Доступность, только на болоте, -40%) [24]; Общение с растениями [15]; Шипы (Короткие) [1]; Естественное оружие (Шипы; Проникающее; Делитель брони, (0.5), -30%; Нет парирования, -40%; Длинный, +5 МР, +500%; Слабый, -50%) [24]; Нестареющий [15]; Невозмутимость [15]; Бессмертие 2 (Доступность, только на болоте, -40%; Ахиллесова пята, Огонь, -50%) [20].

Недостатки: Внешность (Чудовищная) [-20]; Животное поведение [-10]; Неспособен говорить [-15]; Холоднокровный (50°F) [-5]; Хрупкий (Воспламеняемый) [-5]; Косный [-5]; Уязвимость (Гербициды ×4) [-20].

Особенности: Дышит CO2 вместо O2; Инфразрение; Адаптация к поверхности (Болото).

Вариации

Болотное чудище может выпускать контролирующие разум споры через свои цветки или стручки (используйте способность Контроля разума из описания Косматых, стр. 69); растворяться и восстанавливаться в другом месте болота (Телепортация с Ограничением дистанции и Требует дополнительного времени); видеть через цветки или болотных зверей (Дальновидение с Только зрение и Увеличенной дистанций); стрелять струями болотной жижи (Дробящая атака); или же поражать цели смертоносным растительным ядом (Сильный яд, стр. 16). Будет по-настоящему пугающе, если такое существо может вытягивать кровь через свои корневые придатки! Это будет Пиявка 1 с Заклятьем и Дистанционностью, как минимум.

Орды животных

От огромных стай крыс, загрызших епископа Гаттона в средневековой легенде, до обезумивших птиц из одноименного фильма Хичкока - очень большое число животных в одном месте определенно складываются в ужас. Жестокие злобные стаи для кабельного телевидения к настоящему времени из чего только не собирали: из собак, червей, пчел или даже пираний. Орда - это рой (стр. B461), занимающий несколько клеток поля боя. Движение и наносимый вред такой же, как и у обычного роя такого типа. Тем не менее, орда может атаковать по одной цели на каждую занимаемую клетку; этот эффект аналогичен Дополнительным атакам. Определите МР через её диаметр и затем добавьте +2; т.е. занимающая одну клетку стая или рой будет один ярд в диаметре, но с МР 0 вместо -2. Этот МР затрагивает проверки Зрения на обнаружение орды, но не на проверки боя, так как орда наносит и получает попадания автоматически. Орду сложно разогнать – умножьте ЕЖ роя на диаметр орды в ярдах для определения необходимых для этого повреждений.

Пример: Брошенная вампирша заполняет футбольный стадион летучими мышами. Стая летучих мышей в один гекс имеет МР 0 и Движение 8, рассеивается после потери 8 ЕЖ и наносит 1к режущего/ход одной жертве. Эта же орда будет 100 ярдов в диаметре! У ней все ещё Движение 8, но МР +12, и она наносит 1к режущего/ход вплоть до 7850 целям. Она будет рассеяна после потери 800 ЕЖ - а к тому времени вампирша уже успеет скрыться с квотербэком, которого она любит без взаимности.

Герои также могут наткнуться на орды Неблагих (стр. 83), гулей (стр. 59) или зомби (стр. 90-92). Для таких орд существ размером с человека, см. Толпы зомби (стр. 91).

Гигантские животные

Начиная с Кинг Конга 1933 года, увеличение обычного животного до гигантских размеров стало надежным рецептом для ужасов. Огромные муравьи, обезьяны, кролики, ящерицы, летучие мыши, крокодилы, змеи, тарантулы и птицы – часто созданные непродуманными людскими технологиями или ядерными испытаниями/токсичными отходами - терроризировали зрителей с экранов в фильмах категории Б начиная с 1950х, и даже сегодня они давят третьесортных актеров в дешевых фильмах. Хотя эта тема может ассоциироваться с китчем (стр. 129), пальпом (стр. 124) или даже комедийным ужасом (стр. 126), исполинские животные могут быть действительно пугающими, и с этим согласится каждый, кто видел на что способен уже один бешеный кот нормального размера. Гигантские звери также могут порождать сюрреализм (стр. 123) и даже космический ужас (стр. 124-125), особенно если они выглядят раздувшимися или иным образом искаженными потусторонними силами.

Чтобы превратить вполне нормальное животное в гиганта, нарастите его МР до любого уровня, какой Вы захотите. После, найдите высоту зверя через таблицу Модификатором размера (стр. B19). Затем, как описано в Росте (Growth, стр. B58), увеличьте его СЛ до пятикратной его высоты в ярдах. Это заодно увеличит ЕЖ и наносимые повреждения. Существо теперь может шире шагать, так что удвойте его Движение за каждые +3 к МР.

Гигантские животные крепки. Они менее уязвимы к яду и редко устают после погони за героией по всему Бродвею; стоит добавить преимущества Спортивный или Очень спортивный. Для полного воссоздания колоссов из фильмов - которые не становятся монстрячим фаршем после первых танковых выстрелов - добавьте СП (для существ с естественной броней) и/или Трудно убить; по уровню того или другого за каждую +1 МР кажется "логичным", но у Вас может быть свое представление о живучести чудовища. Быстрое заживление тоже может быть полезно.

Так как гигантские животные всегда становятся опасными сверххищниками, добавьте Боевые рефлексы и дополнительные уровни Драки. Удалите все те черты первоначального животного, которые теперь лишены смысла, но добавьте любые уместные специальные атаки; например, существа с руками или цепким хвостом могут приобрести Сдавливание против целей размером с человека. Наконец, добавьте Ужас – потому что в фильмах одного вида гигантского лемура достаточно, чтобы жители Съемочноплощадска бежали в бессмысленной панике! Добавьте как минимум по одному уровню Ужаса за каждые +2 к МР; т.е. Монстр с МР 6 получает Ужас 3, и Броски страха на него будут со штрафом в -2.

Пятнадцатиметровая обезьяна

Горилла со стр. B456, превращенная в гиганта (50 футов или 15 метров) для примера работы приведенного руководства.

СЛ: 85 ЕЖ: 85 Скорость: 6.00

ЛВ: 12 Воля: 10 Движение: 28

ИН: 6 Восп: 10 Вес: 10 тонн

ЗД: 12 ЕУ: 12 МР: +6

Уклонение: 9 Парирование: нет СП: 6

Захват(12): С последующим Сворачиванием шеи или Выкручиванием конечности (стр. B404) или Сдавливанием (стр. B43) против целей с МР 0 или +1. Досягаемость В-7.

Топтание (10): 9к+2 дробящего. Досягаемость В-8.

Прихлопывание(12): 9к+1 дробящего. Досягаемость В-7.

Черты: Цепкость; Боевые рефлексы; Сдавливание; Мех; Трудно убить 5; Быстрое заживление; Острые зубы; Ужас 3; Очень спортивный; Дикое животное.

Умения: Драка-12; Лазание-14.

Страх секса

Центром страха природы можно считать страх секса. Ведь во время секса люди предаются своим диким, животным инстинктам, а не продвигаемой цивилизацией с самого её зарождения рациональности. Секс также неопрятен, нередко включая жидкости и кожу и прочие естественные вещи, которые в другое время держатся скрытыми. Наконец, секс ведет к зарождению новой жизни, переплетаясь с магией плодородия и ужасами от шумерских эпосов до «Детей кукурузы». Страх секса наиболее выражен в сообществах с явными ограничениями этой тематики, например, викторианской Англии и пуританской Америке. В разуме пуритан страх секса особенно сильно переплетался с похожим страхом природы, страхом диких мест, полных смертоносных индейцев-нехристей (см. Страх аборигенов, стр. 66).

Вампиры, опять

Подобная общность пуританства объясняет, почему британские и американские истории о вампирах содержат сексуальную компоненту. Их вампиры обычно сексуально привлекательны, нетрадиционной ориентации или и то, и другое. С появлением СПИДа подобные вампиры вернулись как символ болезни, каким они в точности были в мучимом сифилисом викторианском Лондоне времен Брэма Стокера.

Романтический вампир

252 очка

Сексуальный монстр из кошмаров (и грез) ханжей.

Модификаторы атрибутов: ЗД+5 [50].

Преимущества: Воздействие 3 (Кровяное действие, -40%; Экстаз, +100%; Связь, +10%) [51]; Внешность (Красивая) [12]; Харизма 3 [15]; Пиявка 1 (Кровяное действие, -40%; Лечит ЕУ, +60%; Связь, +10%) [33]; Нет Сверхъестественных черт (Холодное тело) [1]; Острые зубы [1]; Вампир (стр. B262) [150]; Голос [10].

Недостатки: Развратность (12) [-15]; Нет Укуса вампира [-30]; Секрет (Сексуальный извращенец) [-10]; Секрет (Вампир) [-30].

Причуды: Терпимый [-1]; Отзывчивый [-1].

Умения: Артистизм (С) ИН [2]-10; Эротическое искусство (С) ЛВ+2 [8]-12; Хорошие манеры (Высшее общество) (Л) ИН+2 [4]-12; Сексапильность (С) ЗД [2]-15.

Вариации

Романтические вампиры обычно сходят за людей в обществе, что объясняет присутствие Секрета (и отсутствие Социальной дискриминации). Репутация как великого любовника – или порочного распутника - очень вероятна. Способность Пиявки работает через укус, и может быть улучшена Пристращающим укусом (Addictive Bite, стр. 21) в дополнение к связанному Воздействию. Приведенные умения отображают многовековой опыт, а не являются "расовыми врожденными".

Ламия: Здесь это романтичная ламия от Джона Китса, а не древнегреческая пожирающая детей и ворующая глаза богиня-змея (см. Лилиту, стр. 93-94). Она дарует вдохновение поэтам в обмен на их жизненную силу. Ламия также может обладать способностями к созданию иллюзий или (Выключаемым) ядовитым укусом. Параметры: Романтический вампир [252]; добавьте ЛВ+2 [40], Воздействие 1 (Преимущество, Поэт 3, +150%; Кровяное действие, -40%; Увеличенная продолжительность, Постоянно, До следующего шедевра, +150%; Связь, +10%) [37], Альтернативная форма (Человек-змея, стр. 84) [15], Холоднокровный (50°F) [-5], Магичность 1 [15], Контроль разума (Основано на зрении, -20%) [40], Сверхъестественные черты (Неспособен закрыть глаза) [-5], Неестественные черты (Змеиные глаза) [-1] и Уязвимость (Обезглавливающие атаки ×2) [-10]; удалите Альтернативные формы (Летучая мышь, волк), Зависимость, Порабощение и Боязнь (Бегущая вода); замените Боязнь (Чеснок) на (Дикий чеснок), Общение с животными на (Змеи, -60%) и Ахиллесову пяту на Огонь. 408 очков.

Суккубы

Суккубы - нематериальные создания, обретающие плоть для насыщения сексуальной энергией. Средневековая церковь обозначала их как демонов. По легенде, они меняли женскую форму на мужскую (в таком виде их называли инкубами) и оплодотворяли женщин собранной у жертв-мужчин спермой! Потомство такого союза могло оказаться полудемоном или потрошителем (стр. 70-71), или же нести порчу иной формы.

Вполне вероятно, что такие рассказы происходят от “Синдрома старой ведьмы”: ощущения, что некто (нередко воспринимаемый как старая женщина) ночью сидит на груди и мешает нормально дышать. Этот феномен, известный как осознаваемый сонный паралич, испытывали на себе 15% американцев. Он также может объяснить многие истории о похищении инопланетянами. Тем не менее, в плане хоррора с рейтингом 18+, сонный паралич вызывается суккубами, мучащими человечество со времен Древней Греции и Рима. Суккубы очаровывали и соблазняли своих жертв, после чего вытягивали их жизненные силы во время полового акта, нередко убивая жертву. Другие из них порабощали понравившуюся жертву, исполняя её заветные желания, но постоянно вытягивая из них силы так, что жертва всегда оставалась на грани смерти.

Суккуб

378 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+2 [10].

Преимущества: Внешность (Очень красивая) [16]; Сдавливание [15]; Зрение в темноте [25]; Феноменальная гибкость [15]; Гермафроморф [5]; Пиявка 2 (Ускоренное лечение, +25%; Доступность, Требует половой близости, -25%; Контактное действие, -30%; Ворует ЕУ, +50%; Требует дополнительного времени 10, -100%) [6]; Полиморф (Только внешность, -50%; Сохранение фигуры,

-20%) [30]; Кошмар 3 (Nightmare, стр. 12) [54]; Сон (Sleep, стр. 12) [47]; Обитатель предела (Threshold Entity, стр. 27) [227]; Голос [10].

Недостатки: Зависимость (Сексуальная энергия; Еженочно) [-30]; Боязнь (Религиозные символы) [-10]; Развратность (12) [-15]; Ночной житель [-20]; Эгоист (6) [-10]; Социальная дискриминация (Злой дух) [-15]; Сверхъестественные черты (Нет отражения) [-10].

Причуды: Терпимый [-1]; Отзывчивый [-1].

Расовые модификаторы умений: +3 к Эротическому искусству [6].

Расовые умения: Эротическое искусство (С) ЛВ+8 [2]-18*; Сексапильность (С) ЗД+8 [2]-18†.

Особенности: Подвержена воздействию заклинаний Астральный блок, Изгнать, Отталкивание духов и Изгнать духа; может быть изгнана Истинной верой.

* Включает +5 за Феноменальную гибкость и +3 расового бонуса к умению.

† Включает +6 за Очень красивая и +2 за Голос.

Страх аборигенов: маниту

Маниту, согласно легенде американских индейцев, представляет собой живущего духа погибшего шамана. Он возвращается в мир смертных для восстановления справедливости или возмездия за преступления, совершенные против умершего шамана или его племени. Он перерождается среди живых в виде животного - обычно тотема этого шамана (зачастую тотемами служили волк, буйвол, медведь или олень) - и остается в этой форме до окончательного взросления животного. После, маниту может свободно выбирать между формой зверя и формой человека. Если его уничтожают (в любом виде) до того, как свершится его месть, то он обязательно вернется.

Маниту в человеческой форме имеет атрибуты выше нормы (от 12 до 14); умения 15+ вроде Лука, Ножа, Копья и Метательного оружия (Топор/Булава или Копье); и Альтернативную форму (Тотемное животное). У него есть магические силы – обычно одно или два заклинания животных или элементов на высоких уровнях умения. Он носит шкуру животного, которым родился, что передает ему СП этого зверя.

Маниту чаще всего появляются (в произведениях ужаса от белых людей, по крайней мере) когда пришлые белые совершают преступления против местных индейцев. Осквернение захоронений, нарушение договоров и т.п. привлекает внимание маниту, если племя теряет шамана из-за этих происшествий. Маниту перерождается в буквальном смысле, так что обычно должно пройти несколько лет перед нападением существа. Когда же это происходит, оно беспощадно атакует белых людей в форме животного, а затем быстро возвращается в форму человека до прибытия их властей. Жажда мести маниту неутолима - лишь его гибель остановит разрушения.

Другие культуры племен, которые почитали шаманов и знахарей, имели схожие убеждения. Эта легенда может быть адаптирована почти под любой регион, где одна цивилизация пересекалась с другой. Возможно "маниту" друидов будут преследовать легионы в римской кампании ужасов, или же марсианские "маниту" нападать на британских колонистов в стимпанк-сеттинге!

Страх безумия

Пока порча и природа грозят нормальному, рациональному миру снаружи, безумие точит его изнутри. Безумцы скрываются внутри порядочного общества - в точности как безумные порывы скрываются внутри каждого из нас - их нельзя предсказать, с ними невозможно договориться и их появление невозможно предотвратить.

Древние общества отвечали на безумие как могли. Греки пытались направить его на спорт или, в худшем случае, на религиозный или драматический катарсис. В исламских культурах безумие было касанием бога, монстрами в старом смысле божественных знамений и намерений – но от них также старались держаться в стороне при любой возможности. Гордая, рациональная викторианская и григорианская Англия высказывала запутанные теории о происхождении и лечении безумия, одновременно выставляя маньяков на потеху праздных (но в доску здравомыслящих) богачей. Эти меняющиеся теории о причинах безумия приводили к смене монстров, олицетворяющих его, от воздушных духов к потомкам порченных семей, к стеклоглазым буйствующим сумасшедшим и к инфантильным серийным убийцам.

Серийный убийца

Современный серийный убийца чаще всего социопат, неспособный отличить правильное от неправильного любым вразумительным образом. Многие, хотя далеко не все, серийные убийцы были жертвами насилия в детстве; большой процент начинал с убийства животных перед тем как переключиться на людей. Серийный убийца обычно (но не всегда) выбирает целью среди тех, кого он считает сексуально притягательными, и часто повторяет один и тот же метод при тех же обстоятельствах, что и ранее. Только после трех отдельных убийств со схожим методом органы правопорядка начинают подозревать действия серийного убийцы – но если жертвы являются социальными изгоями (как бомжи или проститутки), то может потребоваться куда больше времени.

Историки криминала относят феномен серийных убийц к временам Джека Потрошителя (стр. 70), хотя отдельные случаи, как решенные, так и нет, прослеживаются со столетия ранее. Некоторые массовые убийцы прошлого, как Жилль де Рей, Синяя Борода и Влад Цепеш (см. Влад Колосажатель, стр. 57) могли быть тем, что сейчас назвали бы серийным убийцей; однако их общественное положение давало им большую власть и влияние. В современном мире Иди Амин, диктатор Уганды, и Жан-Бедель Бокасса (из Центральноафриканской Республики) сравнялись с делами и безумием этих убийц, убивая без особых политических или идеологических мотивов. Наконец, некоторые средневековые "оборотни" могли оказаться неудержимыми серийными убийцами: можно сказать, что серийный убийца – современное перерождение оборотня, с обращенным к миру человеческим лицом и скрытым внутри голодным чудовищем.

Серийный убийца

-53 очка

Преимущества: Интуиция [15]; Совпадение 1 [15].

Недостатки: Вспыльчивость (12) [-10]; Разорительная привычка (Убийства) (15) [-7]; Заблуждение (Значительное – почти что угодно!) [-10]; Одиночка (12) [-5]; Навязчивая идея (12) (Следующее убийство) [-10]; Садизм (12) [-15]; Секрет (Серийный убийца) [-30].

Умения: Артистизм (С) ИН+1 [4]-11.

Вариации

Это более шаблон персонажа, чем шаблон расы, и призван охватить как можно больше, покрывая многие наиболее известные случаи современных серийных убийц. Огромный выбор недостатков характера - будь то Осторожный или Дурная привычка (Некрофилия) - также является уместным, с наиболее вероятными чертами Безжалостный, Хронические боли (Мигрени), Несообразительный, Нечувствительный, Призрачные голоса и Личный знак. Некоторые серийные убийцы используют огнестрельное оружие (как Зодиак и Сын Сэма); убийцы-психопаты – никогда.

Убийца-психопат

Убийца-психопат - популярная в фильмах версия серийного убийцы, особенно в "слешерах" вроде Хэллоуина и Пятница 13е. В нем серийный убийца превращается в архетипичного монстра. Психо киллеры почти всегда имеют гротескные сексуальные расстройства, адские личные предыстории и неутолимый голод убийства. Они предпочитают убивать в определенные дни, как годовщина полученной в прошлом травмы или первой серии убийств. Они также склонны к совершению разбросанных по местности массовых или последовательных убийств, а не истинных серийных убийств. В отличии от серийных убийц, убийцы-психопаты редко сохраняют много закономерностей, чаще всего оставляя лишь свою простую фирменную отметку вроде хоккейной маски или серии угрожающих телефонных звонков.

Убийца-психопат

199 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ЛВ+3 [60]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+2 [4].

Преимущества: Мягкое падение [10]; Боевые рефлексы [15]; СП 2 [10]; Экстраординарная удача [30]; Призрачное перемещение (Ghostly Movement, стр. 20) [30]; Трудно убить 2 [4]; Высокий болевой порог [10]; Устойчивость к ранениям (Однородный) [40]; Восстановление сознания [10]; Мастер оружия (Импровизированное оружие) [40].

Недостатки: Кровожадность (12) [-10]; Разорительная привычка (Убийства) (12) [-15]; Нетерпимость (Сексуально активные женщины) [-5]; Одиночка (12) [-5]; Нечувствительный [-20]; Навязчивая идея (12) (Убивать подростков) [-10]; Дурная привычка (Вуайеристичный убийца подростков) [-15]; Садизм (12) [-15]; Секрет (Убийца-психопат) [-30].

Причуды: Личный знак [-1].

Умения: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15; Скрытность (С) ЛВ+2 [8]-15.

Вариации

Современный лейтмотив "убийцы-психопата" возник не только из оборотня, но также карьеры Джека-Потрошителя (стр. 70) и страшных историй, рассказываемых в лагере у костра.

"Крюк": Легендарный “убийца и секс-маньяк с крюком вместо руки” появился в американском фольклоре середины 1950х, возможно на почве неразгаданных убийств “Фантома в лунном свете” (где также был замешен 32 калибр) в Тексаркане, Техас. Параметры: Убийца-психопат [199]; добавьте Развратность (6) [-30], Нет Мастера оружия [-40], и Одна кисть [-15]; также купите Нож (Л) ЛВ+2 [4]-15. 118 очков.

Ожившая городская легенда: История о "Крюке" может быть ритуалом, который удерживает его в живых! Эта версия "Крюка" является мыслеформой или тульпой (стр. 81); он находится в "спячке" на астральном плане до начала походного сезона весной, после чего возвращается чтобы убивать. Как “Крюк” (выше), но добавьте Требует обслуживания (Рассказывать городскую легенду; 6-10 людей; Еженедельно; Доступность, не во время зимы, -40%) [-12] и Контроль метаболизма 8 (Спячка, -60%) [16]. 122 очков.

Убийца кроме меня

Современный наследник Злого Волка и готического "соблазнителя" одалживает идеи вампира, оборотня и даже демона - смешивая все в рамках современной идиомы серийного убийцы. Отдаленно основанный на Г.Г. Холмсе, Теодоре Банди и других нехарактерно социализированных и харизматичных серийных убийцах, этот “притягательный незнакомец” может быть антигероем (как Ганнибал Лектер) или даже протагонистом (как Декстер).

Притягательный незнакомец

259 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+1 [10]; ЛВ+2 [40]; ИН+2 [40]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных атрибутов: ЕЖ+1 [2]; Воля+2 [10].

Преимущества: Мягкое падение [10]; Боевые рефлексы [15]; Призрачное перемещение (Ghostly Movement, стр. 20) [30]; Трудно убить 2 [4]; Высокий болевой порог [10]; Восстановление сознания [10]; Социально-активный 2 [30]; Мастер оружия (Импровизированное оружие) [40]. • 20 очков на Внешность [Различная], Харизму [5/уровень], Честное лицо [1] и Голос [10].

Недостатки: Безжалостный [-5]; Разорительная привычка (Убийства) (12) [-15]; Секрет (Серийный убийца) [-30]; Личный знак [-1].

Причуды: Убивает только чтобы наказать "злодеев" или защитить себя [-1].

Умения: Артистизм (С) ИН+4 [8]-16*; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-14; Скрытность (С) ЛВ+2 [8]-14.

* Включает +2 за Социально-активный.

Вариации

Для ещё более соблазнительного притягательного незнакомца, замените Призрачное Перемещение модифицированными умениями Увлечения (стр. B191-192), основанные на Артистизме вместо Публичного

выступления.

Злой клоун

За спинами убийц-психопатов, в глубине современного представления о ужасающем безумии, скрываются злые клоуны. В таких мастерских работах, как "Оно" Стивена Кинга, и в ужасающе плохих фильмах вроде «Клоуны-убийцы из космоса», злой клоун занял место официального символа всего того, чего страшиться общество. Образ клоуна как посланника хаоса и неестественного восходит к очень давним временам, даже древнее Панча, смертоносного клоуна-марионетки из британского фольклора.

Предшественник Панча, Арлекин, фигура комедия дель арте 16-го столетия, мог восходить к средневековому раскрашенному шуту, или Дураку, чье "безумие" позволяло ему говорить правду, лежащую за пределами закона и рассудка. Группы шутов, называемых "муммеры" и носивших раскрашенные маски с пестрой одеждой во время устраиваемых ими постановочных боев, появилась в средневековом городе Труа в 13 веке. По мнению ученых, их традиции восходили к древнегреческим культам Диониса, совершавшим безумные "шалости" в конце каждого года.

Муммеры - как и их британские аналоги, хогнели - нередко считали принимающими в свои ряды ведьм и конспираторов. Шаблон ниже подразумевает нечто большее – что в таких бродячих труппах клоунов скрываются нечеловеческие (или мутировавшие) существа, известные как «бледноликие» или «мелки», поклоняющиеся причудливому, безумному богу Комусу (скорее всего он из разряда Тех, о ком лучше не знать), и ищут экстаза в безумии. Бледноликие имеют толстую белую кожу, почти резиновую на ощупь, и полностью лишены волос на теле. Их главной способностью является возможность распылять определенные феромоны. Некоторые из них вызывают беспричинный страх (или даже галлюцинации и переживания) в людях, тогда как другие позволяют казаться безвредными, приятными и невиновными в глазах обычных людей.

В глазах взрослых людей, по крайней мере. Органы нюха человека кардинально меняются во время полового созревания; дети невосприимчивы к буквальному "запаху святости" бледноликих. Но это не единственная причина, по которой детям стоит бояться бледноликих. Настоящий повод заключается не просто в странном боге этих существ, а в факте, что они не могут заводить потомство между собой - для этого им требуется партнер-человек. Человек, который полностью лишился рассудка до завершения взросления. Именно поэтому они всегда в поиске детей для пыток и устрашения.

Злой клоун

275 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ЛВ+2 [40]; ИН+1 [20]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+2 [10].

Преимущества: Зрение в темноте [25]; Необычное обоняние (Ощущение эмоций, +50%) [23]; Феноменальная гибкость [15]; СП 2 (Прочная кожа, -40%) [6]; Долгожитель [2]; Подражание звукам [10]; Контроль разума (Доступность, Только взрослые, -20%; Область действия, 2 ярда, +50%; Излучение, -20%; Контроль эмоций, -50%; Основано на обонянии, -20%) [20]; Пронзительный голос (Смех) [1]; Острый язык [5]; Восстановление сознания [10]; Социально-активный 2 [30]; Ужас 6 (Запах; -5 к Броскам страха) [80].

Недостатки: Неистовство (12) [-10]; Задира (12) [-10]; Импульсивность (12) [-10]; Нетерпимость (Маленькие дети - особенно тихие, умные или творческие) [-5]; Садизм (12) [-15]; Секрет (Нелюдь, наслаждающаяся пытками и убийствами детей) [-30]; Неестественные черты 5 (Бледная как мел кожа) [-5].

Причуды: Вынужден заниматься "работой" в как клоун или мим, предпочтительно в цирке [-1]; Жестокое, грубое чувство юмора [-1]; Не любит миловидные игрушки вроде плюшевых медвежат или кукол [-1].

Расовые умения: Акробатика (Т) ЛВ [4]-12; Изменение внешности (С) ИН+1 [4]-12; Выступление (С) ИН [2]-11; Психология (Т) ИН+1 [8]-12*; Ловкость рук (Т) ЛВ+1 [8]-13.

* Добавьте +3 за Необычное обоняние если цель ближе 2 ярдов.

Вариации

Ещё более притягательная версия злого клоуна может обладать силами или заклинаниями иллюзий (см. GURPS Силы или GURPS Магия) для заманивания детей в свои ловушки. Жрецы бледноликих будут Весельядные (Gaudivore, стр. 12), владеть Дарованной силой и ещё большим выбором заклинаний.

Безумная природа: Косматые

Природа, особенно явно в доиндустриальном обществе - для которого погода и дикие животные были вопросами жизни и смерти - олицетворяла непостижимую, своенравную фортуну, убивающую и спасающую по своей прихоти. Античные греки видели природу как безумную и энергичную силу, достойную уважения и боязни. Они выражено противопоставляли "паническое" (в честь Пана, бога природы… и ужаса) дикой природы "аполлоническому" спокойствию разума и логики. Для них духи природы были капризными созданиями, способными напасть или оказать помощь без повода – созданиями чистых природных эмоций, импульсов и безумия.

Основными слугами Пана были сатиры, козлоподобные воплощения всех страстей – к пище, вину и сексу. Люди древнего Ближнего Востока знали подобных существ как "шедим", или "косматых". В более позднем изобразительном искусстве и поэзии сатиры "одомашнились" и лишились изначального ужаса, а их неутолимая жадность и похоть ослабли до стереотипных причуд. Но в более ранние и менее "цивилизованные" эпохи бедные крестьяне холмистых равнин Средиземноморья точно знали, что косматые - это злобные, безумные твари, которые могут быть умиротворены только через почитание и секс. Возможно, что тенденция среди современных серийных убийц выслеживать парочки, занимающиеся сексом в глубокой глуши, является отголоском смертоносной эротомании косматых. (Если сыграть на сексуальном аспекте и элементе безлюдной глуши, то можно применить к сатирам темы страха природы).

И сатиры, и шедим похожи на прямоходящих козлов. Их лица - пародия из фрагментов лица человека и морды козла, косящая взгляд и пускающая слюни от похоти или скрученная от нечеловеческого хохота. Они могут разить рогом и копытом, но их настоящее оружие - это безумие.

Косматый

141 очко

Модификаторы атрибутов: СЛ-3 [-30]; ЛВ+3 [60]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: Восп+2 [10].

Преимущества: Понимание животных [5]; Копыта [3]; Мех [1]; Музыкальные способности 2 [10]; Адаптация к темноте 4 [4]; Пронзительный голос [1]; Естественное оружие (Рога; Дробящее; Нет парирования, -40%; Ограниченный сектор, -40%) [1]; Ужас 8 (Звук; -7 к броскам страха) [100].

Недостатки: Алкоголизм [-15]; Общительный [-5]; Обжорство (12) [-5]; Развратность (12) [-15].

Расовые умения: Пирушки (Л) ЗД+1 [2]-12; Музыкальный инструмент (Флейта Пана) (Т) ИН [4]-12.*

* Включает +2 за Музыкальные способности.

Вариации

Некоторые косматые владеют основанным на феромонах подобием Контроля разума (Область действия, 2 ярда, +50%; Излучение, -20%; Контроль эмоций, -50%; Основано на обонянии, -20%) [30].

Страх увечий

Есть нечто особо подлое и специфическое в страхе увечий, что придает ему уникальный вкус. В некотором роде это обобщение страха всего уродливого и гротескного – что если бы мы оказались

такими? (Этот страх также включает страх плешивых степей и искореженных деревьев, столь любимых писателями ужасов от Шекспира до Лавкрафта). Мы боимся увечий своих тел, поэтому, к примеру, знаменитое «ранение в глаз» исключено из возможных для показа в комиксах, так как их читают дети. Иногда этот страх распространяется на нечто внешнее; порой – на наши собственные свершения.

Паника увечий

Среди многих видов массовой паники, к которой поддается человечество (см. также Фобии отравления, стр. 59), необычностью выделяется паника увечий. Обычно возникающая во время (или в местах) социального стресса или раскола, паника увечий заставляет обычных людей быть уверенными, что какой-то неизвестный злодей с ножом или когтями напал на них. Каждый знает, что кто-то подвергся нападению; некоторые клянутся, что видели, как совершили убийство.

Такие паники возникали в Лондоне с промежутком около ста лет, от Лондонского Монстра 1780х, который ударял молодых женщин ножом и исчезал, до "Джека-попрыгуна" 1820х и 1870х, который атаковал молодых женщин огненным дыханием и «металлическими когтями», после чего моментально ускакивал прочь, как будто у него пружины на каблуках обуви. Быстро урбанизирующиеся сообщества Африки и Юго-Восточной Азии подвергались периодическим эпидемиям «похитителей пенисов», которые неизвестным образом калечили мужчин, при этом оставаясь незамеченными. Многие города в Индии имеют своего высоко прыгающего «человека-обезьяну» в числе нападавших. Чтение о таких происшествиях может забавлять – пока подобная паника не начнется в вашем городе.

Потрошитель

Общие элементы для всех таинственных нападавших – это попытки нарочно распространить панику, грубые атаки и быстрое отступление. Некоторые из них имеют акцентированные механические или животные черты, но так как все они, по видимости, могут растворяться в толпе, это далеко не обязательно. Одним из объяснений может быть наличие потомков особенно активного суккуба (стр. 66) в Англии 17-го века. Среди этих семей потомков периодически всплывает демоническая кровь, порождая потрошителя. (Обычно) младший сын одного из этих семейств погружается во все более дикие развлечения, ищет всё более распутных ощущений, и в момент своего садистского триумфа - обычно включающего пытку или насилие против какого-то напуганного подчиненного или проститутки - его наследие потрошителя становится очевидным.

Потрошители обычно не стайные существа, но их инстинкты конкуренции могут сводить их вместе, где они будут хвастаться своими делами и подталкивать друг друга на большие жестокости через заключение пари и насмешки. Каждый потрошитель имеет уникальный стиль или знак, которые смогут опознать другие потрошители или специализирующиеся на этом оккультные исследователи. Некоторые ученые мужи предполагают, что стиль зависит от наследия демона; если один потрошитель является прямым потомком другого по мужской линии, то скорее всего у него будет в точности тот же стиль, что и у его предка. Иногда демоническое наследие в потрошителе столь сильное, что он отказывается от нанесения увечий в пользу серийных убийств, как могло произойти в 1888 (см. Джек-потрошитель, ниже).

Потрошитель

337 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+5 [50]; ЛВ+1 [20]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: Восп+4 [20]; Базовая скорость+3 [60].

Преимущества : Чувство направления [5]; Мягкое падение [10]; Средние когти [8]; Боевые рефлексы [15]; Бесстрашие 5 [10]; Гибкость [5]; Призрачное перемещение (Ghostly Movement, стр. 20) [30]; Трудно убить 3 [6]; Высокий болевой порог [10]; Иммунитет к контролю разума [30]; Мало спит 2 [4]; Восстановление сознания [10]; Регенерация (Обычная) [25]; Бесшумность 5 [25]; Супер прыжок 4 [40].

Недостатки: Зависимость (Страх; Еженедельно) [-40]; Садизм (12) [-15]; Секрет (Потрошитель)

[-30]; Личный знак [-5].

Причуды: Любит играть с жертвой в кошки-мышки [-1].

Расовый талант: +3 к Акробатике, Лазанию, Парящему прыжку, Прыжкам, Бегу и Скрытности [15].

Вариации

Некоторые потрошители наводят Ужас – все лучшее для удовлетворения их Зависимости – или меняют свою человеческую внешность на чудовищную Альтернативную форму. Сочетая их Зависимость с Разорительной привычкой (Убийства), можно будет создать более могучего убийцу-психопата (стр. 67-68), или ещё один вид, сражающийся за ту же нишу в экологии подсознательного. Потрошитель с Пиявкой (Leech, стр. 20-21) определенно нуждается в модификаторе Болеядный.

Призрачный потрошитель: Потрошители могут быть мыслеформами или другими астральными существами, созданными массовым социальным и психическим волнениями. Параметры: Потрошитель [337]; добавьте Пиявку 3 (Лечит ЕУ, +60%; Болеядный, +20%; Только болеядный, -50%) [43], Спектер (Specter, стр. 27) [279] и Неисцеляемый (Частично) [-20]; удалите Призрачное перемещение, Трудно убить, Мало спит, Восстановление сознания и Регенерацию; и установите ограничение на Невидимость в форме Доступности, Только когда никто не смотрит, -20%. 556 очков.

Джек Потрошитель

Имя Джека Потрошителя стало практически синонимом для крадущегося лондонского тумана и смерти на освещенных газом улицах. Три месяца 1888 Джек Потрошитель – он подписался этим именем в письме, которое послал в местный комитет бдительности - терроризировал Ист-Энд, убив по меньшей мере пять проституток в районе Уайтчепела. Даже столетие спустя он остается самым знаменитым непойманным серийным убийцей в истории.

Испуганная и восхищенная его ужасающими ритуалистическими убийствами, лондонская публика (включая королеву Викторию) следила за деяниями Красного Джека через газетные сенсации. Мэри Энн Никлз, Энни Чэпмен, Элизабет Страйд, Кэтрин Эддоус и Мэри Джанет Келли - все они умерли под ножом Джека между августом и ноябрем 1888, расчлененные и жестоко искалеченные.

Хотя были многие теории и предположения о личности Джека, убийца так и не был арестован. Он будто бы растворился в городском тумане после убийства Мэри Джанет Келли – хотя преступник мог и в самом деле продолжать убивать и дальше, но не оказываясь в центре внимания, как и убивать ранее.

Возможно, что Потрошитель знал анатомию; он мог ранее быть врачом. Алистер Кроули намекнул, что "Дерзкий Джек" близко знал оккультные ритуалы. Теоретики заговоров утверждают, что Джек на самом деле был влиятельным членом масонской ложи, и ритуальные убийства были частью операции по отвлечению внимания от неблагоразумных поступков внука Виктории, принца Альберта, который тоже был масоном.

Сэр Чарльз Уоррен, суперинтендант Скотланд Ярда, был масоном. Большая часть его кабинета и британского парламента тоже была масонами. Это объясняет недостаточность усилий Ярда в преследовании убийцы, как и аномальное уничтожение Уорреном вещественного доказательства - надписи мелом, предположительно от Потрошителя, гласящей "Juwes" – не "Jews" (евреи), как утверждал Уоррен, а название масонского ритуала. (Для большего развития этой теории, см. графическую новеллу "Из ада" Алана Мура или фильм о Шерлоке Холмсе "Убийство по приказу".)

Красный Джек также был опознан как ирландский террорист, безумный гинеколог, мясник-ритуалист, мышьяковый токсикоман, поэт-женоненавистник, Льюис Кэрролл, королева Виктория, инопланетный пришелец, вампир и астральный паразит. Кем (или чем) бы ни был “Старый кожаный фартук” на самом деле, он с легкостью может пересечься с ИП любое число раз, и они могут оказаться его преследователями ... или его жертвами.

Абсолютное увечье – лишенный тела мозг

Лишенный тела мозг стал штампом фильмах категории B в 1950х и 1960х. Фильмы о таких чудовищах (например, "Мозг Донована" и "Мозг, который не хотел умирать") неизбежно включали безумного ученого, пытавшегося сохранить мозг или голову после смерти тела. Разумеется, у мозга был свой разум, который в конечном счете вел к поражению ученого, одновременно с которым общественность наконец узнавала об отвратительной природе экспериментов.

Мастер должен определиться относительно системы жизнеобеспечения мозга. Это могут быть пузырящиеся химикаты, светящаяся энергия или странный био-материал, обычно расположенный в прозрачном (но непробиваемом) сосуде, подключенному к многочисленным мигающим и жужжащим машинам. Некоторые мозги предусмотрительно бронируют всю структуру, часто используя для этого роботизированные манипуляторы. Мозг обычно связывается с окружающим миром через псионику, хотя странная наука может создать для них речевой синтезатор, или же мозг может быть подключен к компьютеру через нейролинк. Отрезанная голова может говорить нормальным способом если через голосовые связки подается воздух.

Приключение, включающее лишенный тела мозг, должно отображать шоковый потенциал столь отвратительных экспериментов. Слухи о пропадающих трупах и необъяснимых исчезновениях могут вести к лаборатории предположительно невиновного профессора, где в баках с формальдегидом расположились ужасающие результаты его последних научных теорий.

Лишенный тела мозг

30 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ 0 [-100]*; ИН+3 [60].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+3 [6]; Воля+4 [20]; Базовое движение 0 [-25]*.

Преимущества: Союзник (Безумный ученый с промытыми мозгами; Построен на 50%; 15 или меньше; Слуга, +50%) [9]; Обнаружение (Разумы существ; ЭСВ, -10%; Точный, +100%) [38]; ЭСВ Талант 4 [20]; Контроль разума (Без памяти, +10%; Марионетка, -40%; Телепатический, -10%) [30]; Зондирование разума (Расовое, -20%; Телепатический, -10%; Универсальное, +50%) [24]; Чтение мыслей (Расовое, -20%; Телепатический, -10%; Универсальное, +50%) [36]; Герметичность [15]; Телепатический талант 4 [20]; Телесвязь (Широковещание, +50%; Расовый, -20%; Телепатический, -10%; Универсальное, +50%) [51].

Недостатки: Внешность (Ужасающая) [-24]; Повышенные требования к среде (Специальная аппаратура жизнеобеспечения мозга) [-10]; Бессонница (Серьёзная) [-15]; Безногий [-30]; Требует обслуживания (Странная наука; 1 человек; Ежедневно) [-10]; Мания величия [-10]; Нет манипуляторов [-50]; Нет обоняния/вкуса [-5]; Нет осязания [-20].

* Предполагая средний уровень атрибутов до расчленения.

Ползучая рука

Отрубленная рука серийного убийцы (стр. 67), злого колдуна, безумного ученого или другого нехорошего типа может вернуться из могилы – напрямую либо через цепь маловероятных совпадений. Такие вернувшиеся руки одержимы жаждой мести убийце их тела, или же желанием, чтобы их пришили к живому человеку, чтобы получить над ним контроль (рассматривайте это как быстрое состязание Воли между прежним и новым владельцами руки). Если новый обладатель руки достаточно силен, то она может дождаться пока он не уснет и затем устроить резню, контролируя спящее тело, оставив хозяина в неведении и некоторой усталости. Для параметров отсеченных рук и их дополнительных возможностях, см. Независимые части тела (Independent Body Parts, стр. 15). Любые отрезанные руки с умениями захвата смогут научиться технике Удушающий захват (Strangle Hold, стр. 30).

Вариации

Эти параметры предполагают, что мозг подключен к некой комбинации динамика, микрофона, системы слежения, медной головы или кристального шара для обеспечения аналогичных

человеческим возможности речи и чувствам зрения и слуха. Подключенный к Интернету может даже обладать цифровым аналогом Телекоммуникации и Дальновидения в пределах досягаемости компьютеров! Напротив, мозг, который полагается только ощущения и общение через псионику, получает Слепоту [-50], Глухоту [-20] и Немоту [-25] в общей сумме на -95 очков - и, возможно, дополнительные экстрасенсорные способности (стр. B256).

Возможны и многие другие черты: Мозг Донована обладал Переселением, как и Мозг с планеты Ароуз. Иные мозги могут использовать Пиявку (как психические вампиры; см. Вампир, стр. 58), Психокинез (стр. B256-257) или даже псионические Воздействия или Природные атаки. Мозг может обратиться к темным искусствам вместо псионики, читая заклинания и призывая демонов себе на службу. Очень редко бывает, что мозг лишен экзотических сил, но их превосходящий интеллект делает их опасными криминальными гениями, разрабатывающих стратегии для команды Союзников: преступников, вампиров, роботов и т.п.

Мозги - пугающие штуковины, и не все монстры-мозги являются извлеченными человеческими органами. Такие существа могут быть внеземного происхождения или результатом причудливого научного эксперимента, смешавшего мозговые волны с космической радиацией. Они могут летать на перепончатых крыльях или при помощи левитации, и использовать цепкий «спинной мозг» (или телекинез) для манипуляции предметами. Такие создания заслуживают полноценного расового шаблона, как и любая иная инопланетная угроза. Возможно, эти существа также способны «переселяться» в тела людей, заменяя их нервную систему или подключаясь гибкими нервами к спинному мозгу, что позволит им раствориться в человеческом обществе.

Страх истощения

С самого начала времен человек боялся голода. Эволюция заложила в нас этот страх, и он напоминает многие другие ощущаемые нами страхи (или лежит в их основе): боязнь болезней и увечий; он вызывает смерть, если Природа слишком долго не проявляет благосклонности, и он усиливается страхами порчи (несъедобной гниющей пищи) и страхом других (желающих отнять наш хлеб насущный). Но, возможно сильнее всего, мы боимся безумия, к которому он нас толкает - безумию, которое уже может скрываться внутри нас.

Голодные духи

В древней Японии, средневековой Франции и лесистой Канаде неурожай вел к голоду и убийствам. Он порождал и другие вещи - голодных духов, которые удовлетворяли свои аппетиты людьми. Кри, алгонкинские племена вроде Оджибве и некоторые из их соседей знали о вендиго (на языке кри это слово означает "сумасшедший"), духе, что вселялся в оказавшегося в глухом лесу человека после того, как тот услышит его вой в северном ветре. Он толкал человека к каннибализму и придавал ему облик изголодавшегося чудовища.

Для лечения одержимого вендиго без Экзорцизма, нужно вылить ему в глотку кипящий жир и растопить его ледяное сердце. Дополнительные повреждения от Уязвимости затрагивают только дух; кипящий жир наносит телу обычный вред. Те люди, кто уже отведал человеческой плоти, получают пенальти -5 к сопротивлению вселения вендиго.

Потому что Паника Природы взывала к нему этим далеким голосом...

– Алджернон Блэквуд, "Вендиго"

Вендиго (Форма духа)

304 очка

Модификаторы атрибутов: СЛ+5 (Доступность, Только вселившись в человека, -40%) [30]; ИН-4 [-80].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+7 [35]; Восп+6 [30].

Преимущества: Воздействие 1 (Доступность, Только вселившись в человека, -40%; Недостаток, Неконтролируемый аппетит (12) (Человеческая плоть), +15%; Увеличенная продолжительность,

Постоянно, Заканчивается при завершении переселения, +150%; Заклятье 1, +100%) [33]; Альтернативная форма (Зверь вендиго; Доступность, Только вселившись в человека, -40%; Триггер, Каннибализм, -20%) [6]; Бесстрашие 4 [8]; Полтергейст (Haunt, стр. 27) [251]; Адаптация к темноте 5 [5]; Пронзительный голос [1]; Переселение (Основано на Воле, +20%; Основано на слухе, -20%; Требует подготовки, 8 часов, -60%; Духовный, -20%; Временные недостатки, Неприятный запах, Сверхъестественные черты (Изможденный, горящие глаза, длинный язык, уродливые ноги) и Уязвимость (Горячий жир ×4), -45%) [20].

Недостатки: Неспособен говорить [-15]; Обжорство (6) [-10]; Одиночка (6) [-10].

Вендиго (Форма зверя)

211 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+10 [100]; ЛВ+2 [40]; ИН-4 [-80]; ЕЖ+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: Восп+6 [30].

Преимущества: Средние когти [8]; Боевые рефлексы [15]; Необычное обоняние [15]; Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 12) [20]; Трудно убить 2 [4]; Высокий болевой порог [10]; Адаптация к темноте 5 [5]; Пронзительный голос [1]; Пониженное потребление 4 (Только еда, -50%) [4]; Бесшумность 2 [10]; Целеустремленный [5]; Супер прыжок 4 [40]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре 6 (Холод) [6]; Адаптация к поверхности (Снега) [5]; Ужас 8 (Звук; -7 к броску страха) [100]; Нестареющий [15].

Недостатки: Внешность (Ужасающая) [-24]; Неприятный запах [-10]; Животное поведение [-10]; Нищий [-25]; Обжорство (9) [-7]; Одиночка (6) [-10]; Дурная расовая привычка (Убивать и есть людей) [-15]; Ограниченный рацион (Человеческая плоть) [-20]; Худой [-5]; Социальная дискриминация (Монстр) [-15]; Неконтролируемый аппетит (9) (Человеческая плоть) [-22].

Вариации

Для другого взгляда на вендиго, см. GURPS Fantasy. Некоторые из вендиго могут быть с Заражением (Infectious Attack).

Гаки: Японские "голодные духи" принимают облик привлекательного человека или кошки вместо переселения в них. Они не невидимы, но напоминают шар из дыма или огня. Некоторые поедают трупы, тогда как голод других ограничен чем-то иным - например, это может быть кровь, костный мозг, красота, музыка, тепло, экскременты, ароматы, яды и секс. Параметры: Спектер (Specter, стр. 27) [279]; добавьте Хронические боли (Сильная восприимчивость к температуре; Умеренная; 8 часов; 9 или меньше) [-10], Зависимость (Распространенный предмет; Ежедневно) [-30], Истощение (Та же вещь, что и у Зависимости) [-5], Боязнь (Святые места синтоизма) [-5], Обжорство (6) [-10], Пиявка 1 (Кровяное действие, -40%; Лучит ЕУ, +60%) [30], Одиночка (6) [-10], Полиморф (Доступность, только формы человека или кошки, -10%; Неточная, Нет тени, -10%) [80] и Адаптация к темноте 5 [5]; и удалите Невидимость. 284 очков. Этот шаблон предполагает питающегося кровью, костным мозгом или сексом духа; другие могут заменить Пиявку на Регенерацию (Обычная; Триггер, Та же вещь, что и у Зависимости, -20%) [20]. 274 очков.

Луп-гару: Французский оборотень на самом деле вселившийся в человека демон, вызывающий каннибалскую ярость и убеждающий его, что он - волк. Параметры: Вендиго (Форма духа) [304]; добавьте Животное поведение [-10], Кровожадность (9) [-15], Боязнь (Религиозные символы) [-10] и Садизм (9) [-22]; удалите Альтернативную форму, Бесстрашие и Пронзительный голос; и смените Переселение на Переселение (Основано на Воле, +20%; Духовное, -20%; Временные недостатки, Заблуждение ("Я-волк"), Отвращение, Аконит и Сверхъестественные черты (Изможденный, горящие глаза, длинный язык, уродливые ноги), -35%; Условие прекращения, кукареканье петуха, -10%) [55]. 267 очков. Некоторые теоретики выбирают промежуточный вариант, говоря что Дьявол накладывает на лу-гару иллюзию волка; отобразите это добавлением Альтернативной формы (Волк; Только внешность, -50%) [8]. 275 очков.

Летящий с ветром: Это "киношная" версия вендиго, с щепоткой оккультного ужаса в стиле

"Висконсина" Августа Дерлета. Параметры: Вендиго (Форма зверя) [211]; добавьте СЛ+30 (Размер, -30%) [210], Неспособен говорить [-15], Увеличенное движение 1 (Скорость планирования 48) [20], Изнуряющая атака 2к (Область действия, 4 ярдов, +100%; Обморожение, +20%; Заклятье 3, +200%) [84], Полет (Планирование, -50%) [20], Контроль температуры 2 (Действует постоянно, -20%; Область действия 1, +50%; Холод, -50%; Излучение, -20%) [6] и Бессмертие 2 (Ахиллесова пята, Огонь, -50%) [50]; удалите СЛ+10 и Супер прыжок; и смените МР на +3. 446 очков.

Витико: Это "низкоуровневый" вендиго - минималистская версия, основанная на легендах Кри. Параметры: Вендиго (Форма духа) [304]; добавьте Ужас 5 (Звук; -4 к броску страха) [70]; удалите Альтернативную внешность; и уменьшите бонус СЛ до СЛ+2 (Доступность, Только вселившись в человека, -40%) [12]. 350 очков.

Страх вселенной

Вселенная куда больше, чем мы способны постичь - и не важно, как много нулей мы припишем или сколько телескопов сделаем. Что не может быть постигнуто, не может быть по-настоящему известным. И из неизвестного приходят ужасы - твари извне.

Изначально, твари извне жили в темных лесах или горах, куда наши жившие в пещерах предки не отваживались пойти ночью. Когда мы вышли из пещер, твари переселились в опасные места и чуждые страны: "за Геркулесовыми столпами", "в Темнейшей Африке" и так далее. Теперь, когда мир исследован и природа приручена, твари перенеслись в далекое прошлое или будущее, космос или даже иные измерения. Они непостижимы и загадочны; их жертвы не знают слабостей тварей, и даже есть ли у них слабости. Хуже того, обнаружение этих тайн не приведет к добру - истина сведет вас с ума через страх. Эти создания и их правда - То, что лучше не знать.

Страх зарубежного

Публика привыкла смотреть на "зарубежное" с пристальным вниманием, а порой и с нескрываемым страхом. Снаружи Известного Мира лежит великое Неизвестное, переполненное опасностью и неопределенностью. В древнем и средневековом мире, когда путешествия были редки, различные путешествия накапливали свой набор опасностей: страх пересечения пустыни воплотился в гулях (стр. 59-60), страх мореплавания стал сиренами (см. сирена, стр. 155), страх темных лесов вырастил оборотней (рр. 60-61), и т.д. По мере облегчения путешествий, страх перенесся с путешествий на тех, кто их совершает. Иностранцы приносили ужас своим появлением: чума (см. страх болезни, стр. 86-87), социальные беспорядки и, возможно, демонов (стр. 95-96), притворяющихся ложными богами. Инопланетные захватчики (стр. 76) и другие ужасы извне - это последнее поколение жутких иностранных злодеев, занимающих ту же нишу, что и люди-скорпионы шумерских легенд, мумия фараона (стр. 92-93) и Дракула (стр. 57).

Те, о ком лучше не знать

Г.Ф. Лавкрафт не изобрел жанр "космического ужаса" (стр. 124-125) или даже идею непознаваемых чуждых сущностей, воющих и скребущихся у порога мироздания, но Мифос Ктулху установил схему для почти каждого типа Тех, о ком лучше не знать. Эта секция следует схемам Лавкрафта чтобы помочь Мастеру создать собственный уникальный пантеон божеств хаоса и древних чудовищ. Такой пантеон может появиться в кампаниях с древними культами, могущественными колдунами и глобальными заговорами зла . . . или о том, как порча медленно разрушает сердце небольшого городка в Новой Англии.

Создание пантеона

Те, о ком лучше не знать (они же твари извне) попадают в одну из трех основных категорий:

Космические боги: Чрезвычайно могущественные создания, обитающие в далеких уголках вселенной. Они не всегда традиционные "боги" с магическими силами. По Лавкрафту, никакой магии нет, есть лишь непознаваемая наука, используемая в превосходящих измерениях. Сами измерения могут стать богами: Азатот, Йог-Сотот и Ньярлатотеп.

Древние: Отвратительные чудовища, дремлющие в ожидании момента, когда они смогут обрушить на человечество всю свою силу. Они могут физически находиться на Земле, как лавкрафтовский

Ктулху, или заперты в ином измерении, как Ктулху Августа Дерлета.

Миньоны: Инопланетные расы (вроде Ми-Го) и биологически или магически измененные культисты-люди (как Глубинные), служащие другим существам.

Прежде, чем населить мир кампании Тварями, Мастер должен определить их природу происхождения и как эти существа появляются в мире. В безбожной вселенной чистого хаоса Мастер может посчитать излишним присутствие Космических богов и просто создать расы Древних. Как вариант, "чистый хаос" может воплотиться в главном Космическом боге, испускающем лучи энтропии во все уголки мироздания. Мастер также может выбрать манихейский подход с порядком против хаоса или с добром против зла - и возможно ситуация на текущий момент такова, что зло побеждает.

Мастер должен определить роль Земли и человечества в общей системе. Обычно люди лишь незначительные ничтожества по сравнению с всемогущими тварями, и нередко это откровение ведет к ужасу. Все же, человечество может играть важную роль в воплощении планов Тварей – возможно есть предметы и места огромной ценности даже в таком захолустье, как Земля, покинутые древними. Часто людям из числа почитателей Тварей поручают задачи нахождения этих артефактов и оказание помощи богам с материализацией или древним с пробуждением.

Наконец, Мастеру нужно уточнить связи между космическими богами, древними и миньонами. Некоторые древние и миньоны могут активно поклоняться богам, тогда как другие не подозревают об их существовании или же преследуют свои собственные цели. Миньоны могут признавать лишь одного определенного древнего как "единственного истинного бога", и даже активно бороться с другими миньонами. Мастеру полезно будет создать древнюю историю для игрового мира, показывающую, как все три типа Тварей играют свою роль в делах вселенной, Земли и человечества.

Описание неописуемого

Те, о ком лучше не знать, по определению нарушают любой принцип разума - включая рациональное описание. Это не всегда помогает Мастеру! Хотя слова вроде "неописуемый" и "непознаваемый" могут быть лучшими прилагательными, игрокам возможно захочется узнать разницу между этой Тварью и предыдущей. Проверьте, что уделили своей Твари столько же внимания, что и любому другому монстру; описывайте их отвратительность по мере её эффекта на разные чувства. Один из приемов заключается в отталкивании от пары существ, которых люди и без того считают неприятными - например осьминога и летучей мыши, жабы и крысы - и мысленном перемешивании их в вашей голове, с добавлением нужных прилагательных. Если вы застряли, то сделайте бросок по следующей таблице, выбирая между столбцами А и Б пока вдохновение к вам не вернется.

Таблица описаний Тех, о ком лучше не знать

1к, 1к Столбец А Столбец Б

1-2, 1 Насекомообразный Едкий

1-2, 2 Многокрылый Хмурый

1-2, 3 Извивающийся Болезненно-зелёный

1-2, 4 Блестящий Грязный

1-2, 5 Вязкий Покрытый тысячью глаз

1-2, 6 Покрытый слизью Болезненный

3-4, 1 Колышущийся Морщинистый

3-4, 2 Вонючий Комообразный

3-4, 3 Зловонный Отвратительный

3-4, 4 Чешуйчатый Капающий

3-4, 5 Сочащийся Покрытый шупальцами

3-4, 6 Пылающий Трясущийся

5-6,1 Со множеством конечностей Чёрный, как уголь

5-6, 2 Немытый Жирный

5-6, 3 Бесцветный Безмерный

5-6, 4 Не-эвклидовый Заразный

5-6, 5 Отвратительный Тошнотворный

5-6, 6 Неуклюжий Ужасающий

Космические боги

В углах космоса, одновременно по всему времени, пространству и другим измерениям, живут Космические Боги. Большинство из них слепо хаотичны или крайне злы. Они не занимаются делами смертных, если их не вызовут на Землю магией или недоступной пониманию наукой. Когда они появляются, они слишком ужасны, чтобы смотреть на них, не сойдя с ума - все Космические Боги вызывают Броски Страха на -10 или хуже.

Космические боги столь чужды, что их нужно закрепить в этом измерении каким-то способом, когда они появляются. Поклонники бога должны потратить по меньшей мере 20 ЕЖ (НР), чтобы закрепить его; иначе, он не может появиться, и точно не даст им того, что они просят. Эти ЕЖ обычно доставляются через жертвоприношение, но могут быть даны магией или каким-то гиперпространственным вихрем.

Для Космических богов нет игромеханических характеристик. Сама их природа неподвластна ничтожным человеческим усилиям по её описанию! Достаточно сказать, что смертные не могут даже постигнуть такие сущности, не то что договориться с ними или победить их.

Древние

Древние - это существа или расы, которые когда-то правили Землёй (или даже нашей частью галактики), но каким-то образом потеряли контроль. Теперь они занимают параллельные измерения, ждут, когда их человеческие прислужники помогут им вернуться. Другие остаются на Земле, спящие, но готовые пробудиться, когда наступят подходящие условия.

Древние обычно материальны, и их можно атаковать материальными способами. Тем не менее, их культисты считают их богами - и многие Древние обладают значительными псионическими или многомерными силами и ресурсами. Они столь же ужасающи на вид, как и Космические боги, вызывая Броски Страха со штрафами вплоть до -15ти. Они могут выглядеть, как искажённая пародия на земную жизнь, например как невозможно чуждое существо, или как неописуемое болото протоплазмы, щупалец и ртов-присосок.

Древний

1342 очка

Модификаторы атрибутов: СЛ+40 (Размер, -80%) [80]; ЛВ+5 [100]; ИН+8 [160]; ЗД+8 [80].

Модификаторы вторичных характеристик: МР +8; ЕЖ+22 (Размер, -80%) [9]; Восп+4 [20]; Базовая скорость+3 [60].

Преимущества: Обоюдорукость [5]; Средние когти [8]; Резерв энергии 300 (Абсолют; Доступность, Только там, где евклидова геометрия слаба и когда звезды в правильном положении, -80%) [180]; Дополнительные руки 2 (Очень гибкий, +50%) [30]; Дополнительные атаки 3 [75]; Ужасающее широкое окно (Horrifying Wide Window, стр. 13) [114]; Устойчивость к магии 30 [60]; Потусторонний (Outsider, стр. 27) [226]; Клыки [2]; Ужас 11 (Внешность; -10 к броскам страха; Действует постоянно, -20%) [104]; Бессмертие 3 (Триггер, Ритуал, -25%) [113].

Недостатки: Внешность (Ужасающая) [-24]; Неприятный запах [-10]; Пугает животных [-10]; Аура смерти [-10]; Нечувствительный [-20]; Мания величия [-10].

Вариации

Это небольшой Древний, ужас плато или полярной ледяной пустыни, а не топчущее глобус существо, которое наводит страх на несколько измерений. Древние могут иметь много других потенциально ужасающих черт, включая:

Враги. Древние могут быть яростными соперниками! У такой сущности часто есть достойный противник - обычно не менее отвратительная Тварь, с подобными опасными возможностями. Это может дать бедным людям отчаянный последний шанс, но Войны Тварей часто имеют неприятные побочные эффекты...

Общая физическая сила. Древние часто имеют высокие значения атрибутов; ЛВ, ЗД и особенно ИН могут достигать 35-40, а СЛ и ЕЖ доходят до тысяч для сущностей размером с астероид, вращающихся в космосе вокруг мёртвых пульсаров. У многих Древних есть Телепортация, либо с Гиперпрыжком, либо органиченная древними вратами и порталами (ограничение, доходящее до -80%). Такие сущности часто обладают высоким СП (СП 20-150), даже в материальной форме, и/или регенерацией.

Ограниченное время. Древние не родом из этого измерения должны ждать, какого-то особенного события, прежде чем они смогут появиться на Земле, в то время как местные-но спящие чудовища должны ждать, чтобы пробудиться или вырваться из их материальной тюрьмы. Это пусковое событие, чем бы оно ни было, должно происходить очень редко; например, раз в 100,000 лет. Если бы такие Твари появлялись на Земле чаще, от неё бы уже ничего не осталось.

Ментальный контакт. Некоторые Древние могут установить ментальный контакт с человеком и дать ему особые знания; именно так поклонники узнают, что нужно делать, чтобы служить Твари. От такого почти любой разум съедет с катушек! Не у всех Древних есть Ужасающее Широкое Окно (Horrifying Wide Window, стр. 13), у некоторых всего лишь Сопротивление или Иммунитет к Псионике; см. Б80-81. У многих есть большая степень псионической силы, любого типа, доступного в кампании.

Полезные поклонники. Древним иногда нужна активная помощь с "этой стороны", чтобы сделать то, что они хотят сделать сейчас - особенно потому, что звёзды не будут в совсем правильном положении ещё 8000 лет. Эта помощь часто принимает вид массового поклонения, ритуальных жертвоприношений, и т.д. Тварь может потребовать ЕЖ, ЕУ, Волю, магическую энергию, или даже знания у своих поклонников. Её культ может считаться Союзниками.

Страх бога

Богам не обязательно быть покрытыми щупальцами чудовищами или лавкрафтовскими воплощениями энтропии чтобы вселять страх. Идея того, что правильной реакцией на Бога (или бога) является страх, была не чуждой в древнем Междуречье, некоторых ветвях индуизма или у ацтеков, или, если на то пошло, для Джонатана Эдвардса и других кальвинистов. Даже "добрые" боги могут быть страшными: Диана выследила и убила того мужчину, который подглядывал за ней во время купания, тогда как могущество Зевса обращало в пепел любую женщину, которая просто посмотрит на него. Божества нечеловечески сильны, а часто ещё и склонны к беспричинному гневу. Те, которые следуют человеческим желаниям - похоти, мести, зависти и т.д. - ничем не лучше. Боги, которые контролируют жречество или инквизицию, могут взывать к страху государства; боги подземного мира - к страху смерти; боги зла (или бывшие боги, нареченные демонами) подпитываются от страха ада.

Линия между теологическим и космическим ужасами не всегда четкая: Артур Мейчен показывает “Великого бога Пана” как бесчувственную сущность за гранью измерения смертных, а жители Содома и Гомморы вряд ли заметят разницу между Яхве и Азатотом. Неосторожный путешественник, пробудивший Гекату, Вицлипуцли, Кали-Ма или Одина, определенно будет испытывать страх космического масштаба.

Миньоны

Космические боги и Древние часто используют расы более слабых существ как слуг, вестников и солдат. Эти миньоны путешествуют в измерения, в которые самим Тварям долго лезть или где несподручно находиться. Хотя миньоны и ужасны, они далеко не столь жуткие, как их хозяева. Некоторые достаточно сильны, чтобы одолеть группу героев без особого труда, но встреча с другими - это честный бой - если миньон один.

Размер миньонов колеблется между человеческим, возможно даже чуть меньше, до высоты небольших офисных зданий – им далеко до их умопомрачительных хозяев размером с планету! Мастер может использовать других монстров из этой книги в качестве миньонов, переделывая их заменой сверхъестественных проклятий на гипернауку чужих.

Миньон

254 очка

Модификаторы атрибутов: СЛ+10 (Размер, -10%) [90]; ЛВ+2 [40]; ИН+2 [40]; ЗД+6 [60].

Модификаторы вторичных характеристик: МР +1.

Преимущества: Обнаружение (Все сверхъестественные феномены и существа) [30]; Ужас 4 (Внешность; -3 к броскам страха; Действует постоянно, -20%) [48]. • 40 очков на следующие преимущества: Воздействие [Различная], Обоюдорукость [5], Когти [Различная], СП [5/уровень], Дополнительные руки (чаще всего щупальца или ложноножки) [Различная], Дополнительные атаки [25/атака], Дополнительные рты [5/рот], Полет (Крылатый, -25%) [30], Гиперспектральное зрение [25], Устойчивость к ранениям [Различная], Природная атака [Различная], Устойчивость к магии [2/уровень], Видит невидимое [15], Зубы [Различная] и ещё больший Ужас [10/уровень].

Недостатки: Внешность (Ужасающая) [-24]; Неприятный запах [-10]; Неприятный голос [-10]; Пугает животных [-10]; Аура смерти [-10]; Нечувствительный [-20]; Нет чувства юмора [-10].

Вариации

Этот шаблон описывает "типичного" миньона - скорее всего многочисленную расу слуг, созданную в настолько древние времена, что даже не угадаешь, чтобы выполнять волю Древнего. Образцы более человеческого масштаба должны иметь меньше СЛ, а более крупные - иметь СЛ и ЕЖ в диапазоне 30-40. Этим существам не обязательно быть гуманоидными, и вообще иметь какую-то конкретную форму; многие просто сгустки враждебности, такие как жёлчь (стр. 153). Некоторые расы миньонов более умны, чем человечество, но ИН 20 - вполне разумный предел для расового среднего значения.

Расы миньонов часто сражаются оружием или другими технологическими артефактами; у некоторых даже есть Высокий ТУ (стр. Б23). Некоторые могут порабощать разум людей, либо магическими заклинаниями, либо псионическими способностями, или какой-то совершенно чуждой или гипернаучной формой контроля разума, против которой бесполезны все магические и псионические защиты, (хотя дополнительная Воля всё равно поможет). Миньоны обычно имеют СП или Нематериальность; те, у кого нет обоих этих черт обычно имеют другие защиты, такие как Устойчивость к ранениям (Рассеяный) с Телом из Роя (Body of Swarm, стр. 14), Бессмертие или по крайней мере много Регенерации.

Инопланетные захватчики

Пришельцы - интересный противник в кампании ужасов, так как Мастер может свободно реализовывать их любым нравящимся ему способом. Ориентируясь на фильмы, пришельцев можно

сделать безмозглыми злобными машинами-пожирателями ... или они здесь для помощи человеку каким-то тайным, значительным образом. Частой темой является "разведчик пришельцев": одинокий инопланетянин или корабль, отправленный на Землю либо в поисках подходящего мира для колонизации, либо ради сбора разведданных для предстоящего вторжения. Это создает хорошую возможность для приключения, так как одинокий пришелец будет действовать в тайне, и Мастеру не нужно беспокоиться о вездесущем внимании СМИ и массовой истерии. С другой стороны, массовая истерия превосходна для юмористических киношных кампаний - особенно если пришельцев боятся и не понимают.

Другая популярная тема - "пришельцы среди нас". При таком подходе пришельцы будут гуманоидами, и могут беспрепятственно смешиваться с людьми для достижения своих целей. Это создает напряженную, параноидальную кампанию, в которой герои не знают кто есть человек, а кто - пришелец. Более того, некоторые из ИП могут быть пришельцами (или Неблагими - в стимпанк-кампании; см. стр. 82-83), тайно сотрудничающими с Мастером, чтобы создать атмосферу недоверия и паранойи. Игра с инопланетными захватчиками может перетечь в игру с Теми, О Ком Лучше Не Знать, особенно если пришельцы особенно древние и могущественные или же служат более могущественным существам.

Независимо от того, что хотят пришельцы, героям-людям будет особенно сложно бороться с ними. Художественная литература и оккультные исследования могут подготовить их к вампирам и оборотням, но у каждой группы инопланетных захватчиков уникальный набор способностей, слабостей и мотивов. В зависимости от кампании, детали о расах пришельцев могут быть в Тайном знании или даже неправильно истолкованном Оккультизме. Из-за разнообразия пришельцев в ужасах Мастер должен разработать большинство деталей самостоятельно. Пришельцы могут быть бесформенными сгустками (см. Byle, стр. 153); гуманоидами с причудливыми чертами вроде зеленой кожи, глазах на отростках и лазерном дыхании; или почти люди, но за исключением плавящейся от медицинского спирта плоти. Создание новых ужасных пришельцев предлагает превосходные возможности для сведения исследователей и их игроков с тем, о чем они действительно ничего не знают.

Инопланетный захватчик

220 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ-2 [-20]; ЛВ+1 [20]; ИН+1 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ-1 [-2].

Преимущества: Обостренное зрение 2 [4]; Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%; Увеличенная продолжительность, 100×, +80%; Заклятье 1, +100%; Телепатический, -10%; Потеря сознания, +200%) [49]; Обнаружение (Псионика; ЭСВ, -10%) [9]; СП 2 (Гибкая, -20%) [8]; Увеличенный срок жизни 4 [8]; Высокий ТУ 2 [10]; Стирание памяти (Memory Wipe, стр. 12) [38]; Чтение мыслей (Телекоммуникация, -20%; Телепатический, -10%; Универсальный, +50%) [36]; Периферийное зрение [15]; Фотографическая память [10]; Телепатический талант [10]; Телесвязь (Широковещание, +50%; Телепатический, -10%; Универсальный, +50%) [57].

Недостатки: Любопытство (12) [-5]; Косный [-5]; Некомпетентность (Артистизм, Пирушки, Заговаривание зубов, Попрошайничество, Политика, Публичное выступление, Знание улиц) [-7]; Нетерпимость (Какой-то аспект человеческого общества) [-5]; Нет чувства юмора [-10]; Неестественные черты (обычно глаза) [-5]. • Один из ментальных недостатков на -15 очков, обеспечивающий мотивацию: Фанатизм (для завоевателей), Развратность (12) (для пришельцев из второсортных фильмов, похищающих красивых женщин), Садизм (12) (для проводящих жестокие эксперименты) и т.д.

Особенности: Адаптация к темноте 5 (стр. 17).

Вариации

Параметры выше описывают типичного пришельца из "мифологии НЛО" вроде серых, нордических или высоких. Пришельцы могут иметь иные черты, в зависимости от специфической формы. Шаблон может подходить только к продуктами биоинженерии пришельцев, призванным захватить

Землю!

Многие пришельцы из фильмов категории Б также обладают Внешностью (Чудовищная) [-20]: жучиные глаза, капающая слизь и т.п. Среди альтернатив: первонисточник инопланетных захватчиков (см. Марсиане, стр. 158-159), рептилоиды (см. Змеелюди, стр. 84), похитители тел (см. Инопланетные шпионы, стр. 84-85) и Твари-ксеноморфы (стр. 73-76). Пришельцы даже могут послать андроидов (стр. 88), чтобы те шпионили для них на Земле.

Страх неестественного

В естественном порядке вещей мы рождаемся, мы живем, умираем и остаемся мертвыми. В естественном порядке вещей вы никогда не услышите говорящего кота, и не увидите превращение камня в цветок. В естественном порядке вещей вы не наткнетесь на внеземное сияние без факела или птицу, пожирающую человека заживо. В естественном порядке вещей вы никогда не встретите духа без тела или живое ископаемое.

Призрак

Призраки – это духи умерших, остающиеся привязанными к миру живых, обычно через некий объект или место. Они обитают (вселяются) почти в любых вещах или местностях, ограничением служит лишь воображение Мастера. Они, быть может, даже более распространены в мировых легендах, чем вампиры; почти каждая культура имеет хотя бы некоторое упоминание бестелесной нежити. Появление легенд о призраках могло возникнуть от любого сочетания выдачи желаемого за действительное, галлюцинаций, шизофрении, почитания предков, снов, кошмаров и шаманского транса. Истории о призраках могут быть точными или неясными – детали часто пропадают из историй и возвращаются назад, прямо как сами духи.

Большинство призраков – духи людей, с которыми поступили смертельно несправедливо при жизни, и которые из-за этого не могут завершить переход в мир мертвых (и призраки не обязательно всегда люди; многие сказания включают призрачных животных – часто собак или лошадей – связанных с проклятым владельцем или семьей). Нередким примерами будут убийство от руки любимого человека, предательство семьёй или друзьями и знание о преступлении или другом дурном деянии. Почти любое серьёзное «незавершенное дело» может привести к возвращению человека в виде призрака. К несчастью, у некоторых призраков незавершенными делами оказываются убийство кого-либо, встреча с дьяволом на перекрестке или кара невиновных потомков давно умерших преступников. Отобразите призрака, преследующего отдельного человека или семью как Врага (обычно Наблюдатель, появляется на 6 или меньше).

Призраки могут тянуть энергию из некоторых мест или людей, пополняя свои запасы или питая ими свои особые способности. Заброшенные дома, уязвимые потомки или же могила или место убийства призрака – любая подобная важная для его существования точка – часто и есть такой источник. Другие варианты включают тело погибшего (мумифицированное, скелет, целое или часть его) или любимые при жизни предметы (свадебная одежда, церемониальный кинжал, портрет и т.д.). Такой ресурс называют фокусом призрака, и в некоторых космологиях, включая большинство обычных историй о призраках, у каждого из них он уникален. Призраки могут вытягивать дополнительную энергию только вблизи своего фокуса. Призрак без фокуса относительно слаб, и почти никогда не появляется или материализуется.

Некоторые животные – включая псов, лошадей, сов и пчел – могут ощущать особенно сильных или злых призраков.

Питание призраков

Во всем мире истории о призраках сходятся в том, что призракам требуется подпитка. Нечто делает призраков сильнее – будь то свежая пролитая кровь, запах готовящейся еды, подношение в виде рома или конфет, поклонение или возвращение в заброшенную гробницу. Большинство шаблонов призраков в этой книге используют Резерв энергии (Energy Reserve, стр. 20), связанный с неким фокусом или обязательным условием для отображения этого факта у призраков из современного европейского фольклора и литературы. Однако встречаются и другие модели.

Плохие места

В некоторых космологиях любое место, связанное со смертью или подземным миром (пещеры, места жестоких убийств, кладбища, поля сражений, чумные ямы, больницы) или с травмами и ненавистью (тюрьмы, сумасшедшие дома и т.п.) может обеспечить призраков энергией. Другие места просто более прозрачны, или ближе, к царству духов; например, пересечение лей-линий в мире с магией или же места, где измерения пересекаются, в мире космического ужаса. Жилище, построенное на лей-узле, берегу земного притока реки Стикс или «старом индейском кладбище» могут притянуть так много призраков, желающих насытиться энергией, что оно станет заброшенным само по себе, без нужды в плохим происшествиях! Конечно в, любом месте, которое притягивает призраков, плохие происшествия всё равно имеют тенденцию случаться – постоянное наличие множества призраков может сделать человека нервным, несдержанным или даже маниакальным.

Отобразите таких призраков через Регенерацию с Только усталость (-0%) и подходящим ограничением Доступности: Только в Плохих местах (-20%), Только в тюрьмах (-40%) и т.д. Призрак, который обретает силу в таких местах, должен скомбинировать названное с Резервом энергии, аналогично ограниченным. А тот, кто может существовать только в таких условиях – или вынужден регулярно возвращаться – имеет Зависимость: Одно определенное Плохое место (его могила или «дом старого Халлорана») будет «редкое» (базовые очки -20); любая могила будет «распространенное» (базовые очки -10); и любое Плохое место будет «повсеместное» (базовые очки -5). Хотя даже в Аркхэме или Саннидейле нет такого числа Плохих мест, они не исчерпываются, не требуют затрат и легко доступны для призраков; именно поэтому они на одну категорию распространённее, чем обычно.

Поклонение

Акты поклонения живых приносят дополнительные ЕУ в день. Их число зависит от числа последователей (около 1 ЕУ за каждого). Поклонение призракам достаточно редко в западных произведениях ужасов, но многие культуры – от вудунистского Гаити до конфуцианского Китая и древнего Рима – почитали своих предков, принося молитвы (и жертвы) своим древним прародителям. Ужасающие культы могут поклоняться своему давно погибшему основателю-колдуну, даруя ему достаточно энергии, чтобы руководить ими из могилы!

Если призраку требуется поклонение для продолжения существования (что верно для большинства духов предков), то это Требует обслуживания (Maintenance, стр. B143). Если поклонение также усиливает призрака, это Резерв энергии (Доступность, Даруется последователями, -40%), ограниченный, так как враг может разрушить культ призрака. Такой дух может быть ещё и с Регенерацией (Доступность, Только в своей святыне, -80%; Только усталость, -0%). Некоторые призраки получают энергию через кровь жертв или сожженные подношения – обычно 1 ЕУ за 1 ЕЖ жертвы, хотя это зависит от космологии кампании. Такое часто сопровождается Неконтролируемым аппетитом (Uncontrollable Appetite, стр. B159).

Они жаждут

Что и ведет к третьему методу восстановления и/или увеличения ЕУ: выпивая или вытягивая энергию из материального мира. Это чаще всего свойственно вампирам или голодным духам, вроде гаки (стр. 72), но многие призраки – особенно в современных произведениях – поглощают жизненную силу, тогда как призраки из "Одиссеи" использовали кровь для материализации. Этот механизм может быть простой Пиявкой, или же включать регенерацию или Резерв энергии с ограничением Триггер. Используйте последние черты для призраков, которые питаются конфетами, сигаретным дымом или другими неживыми субстанциями. Некоторые призраки используют магический или псионический способ кражи ЕУ или ЕЖ; это могут быть врожденные заклинания (Расовые заклинания, стр. B453) или пси-силы, доступные мертвым.

Призрак

229 очков

Преимущества: Резерв энергии 10 (Магическое; Доступность, Только в 1 ярде от фокуса, -80%) [6]; Дух [261]; Телекинез 1 (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магическое, -10%) [4].

Перки: Может слышать произнесение своего имени где угодно. [1].

Недостатки: Неспособен говорить (Только материальное, -10%) [-13]; Разорительная привычка или Навязчивая идея (Призрачные повторения (Ghostly Repetition, стр. 23)) [-15]; Боязнь (Экзорцизм) [-10]; Сверхъестественные черты (Холодное место) [-5].

Особенности: Затрагивается заклинаниями Блокирование астрала, Изгнать, Отталкиванием духов и Изгнать духа; Может быть замечен чувствительными людьми и животными; Может быть изгнан Истинной верой.

Вариации

Призраки могут быть психическими порождениями. Если это так, то у них есть РЭ (Психический) и Психический модификатор силы (-10%) на Телекинезе и пр. См. Силы (стр. 30-33).

Призрак того, кто умер особо жестокой смертью, может выглядеть Отвратительно. С другой стороны, порой призраков описывают как Красивых.

Любой призрак может добавить модификатор Касание (Touch, стр. 16) к своей Нематериальности – или даже Ужас (Контактный бой, Досягаемость В, 1, Нет парирования, -25%) – для представления морозного прикосновения. Призрачные руки определенно имеют эти черты, вместе с техникой Удушающего захвата (Strangle Hold, стр. 30).

В некоторых космологиях все призраки владеют Обнаружением сверхъестественных существ, демонов и т.д. Некоторые могут ощущать сильные эмоции живых, «видя» их ауры. Отобразите этот дар через Эмпатию, либо используя Магичность 0 и расовое врожденное заклинание Восприятие эмоций (Sense Emotion, стр. B245) или Аура (Aura, стр. B249).

Некоторые призраки могут мгновенно перенестись на место своей смерти через Телепорт (Привязка, Только место смерти, -80%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%) [20]. Другие могут появляться в любом месте, где произнесут их имя: Телепортация (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Необходимы врата, Только к призывающему, -20%; Триггер, Только когда вызван, -40%) [30].

Даже призраки, что Неспособны говорить, могут озвучить одну заученную фразу («Убирайтесь!» или «Евангелина»), невпопад напевать детскую песенку или ещё как-то невнятно намекать на их травму. Некоторые проецируют мысли как речь: Телесвязь (Вызывает усталость, 1 ЕУ/секунда, -10%) [27]. Злые призраки порой могут применять эту способность для внедрения мыслей в головы смертных, заставляя их «слышать голоса». Эти мысли не контролируют поступки жертв, но могут вызволить наружу подавленный гнев или боязнь, заставляя людей беспричинно бросаться с крыши, убивать свои семьи или совершать другие нехарактерные поступки. Те, кто страдают от Призрачных голосов (Phantom Voices, стр. B148) могут действительно слышать голоса призраков – и дьявольские голоса могут контролировать их поведение.

Культуры по всему миру придумали многочисленные губительные для призраков вещи. Отобразите это через Боязнь (колоколов, кирпичной пыли, фейерверков, огней кузницы или очага, чеснока, святых символов или подков), Отвращение (асафетида, чеснок и т.д.), Уязвимость («призрачные мечи», боярышник, железо и прочее) или Ослабление (церковные колокола, например), как это уместно в конкретной кампании. Китайские призраки бегут от изображений того, чего они боялись в жизни – исследование в поисках Фобии призрака может оказаться интересной сессией! Если призрак может быть уничтожен через разрушение его фокуса, он будет с Зависимостью (Фокус; Постоянно) и/или Уязвимость (Атаки по фокусу ×4).

С возрастом призраки обычно становятся сильнее:

Старый (100+ лет): Воля+2 [10]; Восп+1 [5]; ЕУ+9 [27]; увеличьте РЭ до РЭ 19 (Магический; Доступность, Только в пределе двух ярдах до фокуса, -70%) [18] за 12 очков; усильте ТК до ТК 3 (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магический, -10%) [12] за 8 очков; и ослабьте Разорительную привычку или Навязчивую идею до -10 очков за 5 очков. +67 очков.

Древний (500+ лет): Воля+4 [20]; Восп+2 [10]; ЕУ+18 [54]; увеличьте РЭ до РЭ 28 (Магический; Доступность, Только в пределе 5 ярдах от фокуса, -60%) [34] за 28 очков; усильте ТК до ТК 6

(Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магический, -10%) [24] за 20 очков; и ослабьте Разорительную привычку или Навязчивую идею до 5 за 10 очков. +142 очков.

Первобытный (2,000+ лет): Воля+8 [40]; Восп+4 [20]; ЕУ+36 [108]; увеличьте РЭ до РЭ 46 (Магический; Доступность, Только в пределе 10 ярдов от фокуса, -50%) [69] за 63 очка; усильте ТК до ТК 11 (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магический, -10%) [44] за 40 очков; и ослабьте Разорительную привычку или Навязчивую идею до -1 очков за 14 очков. +285 очков.

Другие вариации базового шаблона:

Видение (Apparition): Фактически это лишенное разума видение, от светящихся сфер «трупных огоньков» (известных также как «will-o'-wisp») до узнаваемых человеческих очертаний. Параметры: Призрак [229]; добавьте ИН-4 [-80], Воля+4 [20], Automaton [-85], Иммунитет к контролю разума [30], Целеустремленный [5], Невозмутимость [15] и черта "Навязчивая идея не ослабевает с возрастом"; удалите Телекинез; и замените Нематериальность на Нематериальность (Действует постоянно, -50%). 42 очков.

Диббук: Призрак из еврейского фольклора, проявляющий себя почти исключительно через вселение в живых. В некоторых поверьях, диббуки предпочитают вселяться в тех, кого любили при жизни, так как сложно отличить естественную – порой навязчивую – тягу вмешаться в дела погибшего любимого человека от неестественной жестокости диббука (чаще всего в литературных произведениях «простые» призраки могут вселяться даже в немедиумов; используйте Переселение диббука для отображения этого). Параметры: Полтергейст (Haunt, стр. 27) [251]; добавьте Вспыльчивость (6) [-20], РЭ 10 (Магический; Доступность, Только в пределе 1 ярда от фокуса, -80%) [6], Дурные привычки (Ругань, распутство) [-10], Переселение (Вызывает усталость, 5 ЕУ, -25%; Увеличенная продолжительность, 3×, +20%; Духовный, -20%) [75] и недостатки и особенности как у Призрака. 259 очков.

Эйдолон (Eidolon): Часто ошибочно называемый «элементалью» в оккультной литературе и произведениях ужасов, этот тип призраков воплощает единственное желание или эмоцию: похоть, страх, убийственную ярость, самоубийственное отчаянье, излишества в питье и т.д. (Лизун из Охотников за привидениями - эйдолон обжорства). Он внушает эту эмоцию другим, бессознательно придавая им свое поведение. Параметры: Фантазм (Phantasm, ниже) [126]; добавьте Воля+3 [15] и Контроль Разума (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Увеличенная продолжительность 10×, +40%; Только одна эмоция, -80%) [25]; и замените Невидимость Невидимостью (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Только материальное, -10%; Переключаемость, +10%). 164 очков.

Genius Loci: Дух места. Как "Дом на холме" в "The Haunting", он может «родиться плохим», или же ужасное событие вроде массового убийства заразило его злом. Духи места не обязаны быть злыми – но участвующие в историях ужасов обычно именно такие! Этот шаблон содержит несколько сил в стиле «дома с привидениями»; Мастер может смешивать и объединять их как ему будет угодно. Параметры: Полтергейст (Haunt, стр. 27) [251]; добавьте Восп+3 [15], Воздействие 1 (Доступность, Только на спящие цели в его домене, -80%; Основано на ИН, +20%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Недостаток, Ночные кошмары (6), +10%; Заклятье 1, +100%) [14], Воздействие 2 (Доступность, Только в домене, -60%; Основано на воле, +20%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Недостаток, Невезение, +10%; Увеличенная продолжительность, 30×, +60%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%) [48], Сковывание 10 (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Окружающая среда, Мебель, ветви деревьев и т.д., -40%) [10], Дальновиденье (Увеличенная дистанция, 5×, +20%) [60], Зависимость (Домен; Постоянно) [-100], РЭ 10 (Магический; Доступность, Только в пределах 1 ярда от фокуса, -80%) [6], Высокая цель (Защищать домен) [5], Контроль разума (Доступность, Только в домене, -60%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Контроль эмоций, -50%; Увеличенная продолжительность, 10×, +40%) [10], Переселение (Доступность, Только в домене, -60%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Духовный, -20%) [20], Регенерация (Быстрая; Доступность, Только в домене, -60%; Только усталость, -0%) [20], Чувство долга (Домен) [-5], Телекинез 13 (Доступность, Только в домене, -60%; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магический, -10%) [13], Ужас 3 (Шум в доме или шелест деревьев; -2 к броскам страха; Доступность, Только в домене, -60%; Вызывает усталость , 2 ЕУ, -10%) [15], недостатки и особенности как у призрака (Ghost), и черта «принимает свойства своего домена». 339 очков.

Фантазм Phantasm: Видение, которое может воздействовать на материальный мир своей силой. Параметры: Видение (Apparition, стр. 78) [42]; верните Телекинез [4]; и замените

Нематериальность (Действует постоянно, -50%) на Нематериальность (Воздействует на материальное, +100%; Действует постоянно, -50%). 126 очков. Для крикуна (howler), вроде кричащих черепов или воющих баньши, пугающие жертв своими воплями или стонами, добавьте Ужас 9 (Вопль; -8 к броскам страха; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%) [99] – или Воздействие 3 (ЗД-2; Доступность, Только когда видимый, -10%; Вызывает усталость, 5 ЕУ, -25%; Основано на слухе, +150%; Сердечный приступ, +300%; Ограниченное использование, 1/день, -40%; Требует подготовки, 10 минут, -30%) [134].

Барабашка: «Шумный призрак», стучащий в стены, раскидывающий вещи и в целом хулиганящий тем или иным путем. Его фокусом часто является подросток в доме, в котором "живёт" призрак, с которым у него одинаковые ментальные недостатки (обычно с меньшим значением самоконтроля) вместо обычного навязчивого поведения призраков. Параметры: Полтергейст (Haunt, стр. 27) [251]; добавьте Вспыльчивость (12) [-10], Боязнь (Экзорцизм) [-10], РЭ 10 (Магический; Доступность, Только в пределах 1 ярда от фокуса, -80%) [6], Немота (Только материальное, -10%) [-23], Сверхъестественные черты (Холодное место) [-5], Телекинез 9 (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Магический, -10%) [39] и -15 очков на ментальные недостатки, взятые от его фокуса. 233 очков.

Ревенант: Этот призрак оживляет свое тело для исправления несправедливости, завершения незаконченных дел и т.п. Для трупа выберите Свежая нежить или Гниющая нежить (Intact Undead или Rotting Undead, см. Мета-черты телесной нежити, стр. 27); ИН равен 0; СЛ + Базовое движение должно быть 18 и ЗД должно быть равно СЛ; а общая цена в очках не должна превышать 25% очков духа. “Призываемый” значит что призрак может мгновенно перенестись к своему трупу, а не наоборот. Параметры: Полтергейст (Haunt, стр. 27) [251]; добавьте Союзника (Труп; Построен на 25%; 15 или меньше; Слуга, +0%; Призываемый, +100%) [6], РЭ 10 (Магический; Доступность, Только в пределах 1 ярда от фокуса, -80%) [6], Переселение (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Увеличенная продолжительность, 30×, +60%; Только марионетки, -30%; Духовный, -20%) [100], Марионетка (Труп) [5], Телекинез 18 (Доступность, Только собственный труп, -30%; Анимация, -30%) [36] и недостатки и особенности как у Призрака (Ghost). 361 очков.

Лемур: дух, разгневаный какой-то обидой, обычно касающейся его похорон или поведения потомков. Лемуры причиняют вред живым, вызывая неудачи или увечья. Примерами являются римские лярва и лемуры, японские онрё, новогвинейские форсо, и призраки "слишком беспокойные для ада". Параметры: Specter (стр. 27)[279]; добавьте Волю+4 [20], Вспыльчивость (12) [-10], Боязнь (экзорцизма) [-10], Боязнь (Огня, барабанов, бобов или другой распространённый предмет; 10 метров) [-38], РЭ 10 (Магический; доступность, только в 1 метре от фокуса, -80%) [6], Малое проклятье (Minor Curse p. 12) [30], Одержимость (9) (Наказать обидчиков) [-15], Эгоист (6) [-10], Сверхъестественные черты (Холодное место, бледность) [-15], и Телекинез 6 (Вызывает усталось, 2 ЕУ, -10%; магический, -10%) [24]; и модифицируйте Нематериальность ограничением "должен материализоваться, если его вызовут" (-30%). 237 очков.

Тень

105 очков

Этот призрак создается, если кто-то злой (обычно колдун) умирает и клянется договором чтобы избежать ада. Он должен совершать отвратительные деяния или быть навеки проклятым! Стоит его Фанатизму в этом плане ослабеть, он потеряет множество своих преимуществ с ограничением Договор, что оставляет его смертным и запертым в Теневой форме с чудовищной Зависимостью, которую он не способен прокормить.

Всё умирает, крошка, это факт
Но быть может всё, что умирает, когда-нибудь вернётся.

-Брюс Спрингстин, "Атлантик-сити"

Преимущества: Зрение в темноте (Договор, -15%) [22]; Не дышит (Договор, -15%) [17]; Не есть/не пьет (Договор, -15%) [9]; РЭ 10 (Магический; Договор, -15%) [26]; Высокий болевой порог (Договор, -15%) [9]; Иммунитет к метаболическим угрозам (Договор, -15%) [26]; Устойчивость к ранениям (Нет крови, Неживой; Договор, -15%) [22]; Пиявка 1 (Обморожение, +20%; Договор, -15%; Крадет ЕУ, +50%) [39]; Глушение 10 (Зрение; Область действия 2, +100%; Вызывает

усталость, 2 ЕУ, -10%; Договор, -15%) [35]; Устойчивость к температуре 10 (Договор, -15%) [9]; Ужас 7 (-6 к броскам страха; Контактная атака, Досягаемость В, 1, Нет парирования, -25%; Договор, -15%) [54]; Нестареющий (Договор, -15%) [13].

Недостатки: Зависимость (Жизненная энергия; Нелегальный; Ежедневно) [-30]; Боязнь (Свет) [-30]; Боязнь (Религиозные символы) [-10]; Фанатизм (Зло) [-15]; Аура смерти [-10]; Теневая форма (Действует постоянно; Переноска предметов, Свет, -20%) [-16]; Сверхъестественные черты (Холодное место) [-5]; Ослабление (Солнечный свет; 1к/минута) [-60].

Особенности: Затрагивается заклинаниями Блокирование астрала, Изгнать, Отталкиванием духов и Изгнать духа; Может быть замечен чувствительными личностями и животными; Может быть изгнан Истинной верой; Бесплодный.

Модификаторы вселения призраков

Призраки со способностью вселяться в живых традиционно выбирают жертвами тех, кто испытывает стресс - особенно в той же форме, которую призрак испытывал в своей жизни (или смерти). Как вариант, используйте эти модификаторы для бросков Вселения в вашей кампании ужасов:

Субъект согласен или обладает Ментальной связью (Mindlink) с призраком: +10

Душа субъекта покинула тело (околосмертные переживания, астральные путешествия и т.д.): +8

Субъект в коме: +8

Субъект проходит через болезненные или ужасающие переживания (пытки, сексуальное насилие, голодание и прочее): +6

Субъект с Рабским менталитетом (Slave Mentality): +6

Разум субъекта изменен или в эйфории (наркотики, алкоголь, лихорадка и т.п.): +4

Субъект измотан: +2 за полную 1/3 всех ЕУ, потерянных из-за нехватки сна.
Субъект уже подвергался вселению этим призраком: +1 за каждую успешную попытку (максимум +3)

Также примените бонус (обычно +1), если субъект обладает любым сходством с призраком: внешность, одежда и т.д. Призрак получает особый бонус, если цель находится в умственном или эмоциональном соответствии с его навязчивой идеей; т.е., если призрак убил себя из-за любовной связи, он может получать +2 или больше на вселение в кого-то со столь же разбитым сердцем, и, возможно, +4 или больше при вселении в человека на грани совершения суицида! Призрак вселяется в свою Марионетку(-ок) автоматически.

Некоторые особые призраки

Возможно у призраков больше индивидуальности, чем у большинства монстров. Хотя во всех историях о призраках есть общее, лучшие обращаются к личности призрака, его истории жизни и среды обитания. И хотя такие истории рассказываются по всему миру, местечковые и исторические вариации безграничны.

Допельгангер

Легенды о призрачных двойниках - допельгангерах - сильно разнятся, но чаще всего связаны с человеком, казненным за преступление, которого он не совершал. Обычно злобный, такой дух старается вызвать несправедливую казнь кого-то ещё. Допельгангер принимает форму невиновного, нравственного человека, и совершает чудовищные деяния в таком обличье. Он начинает с незначительных оскорблений и наращивает это до краж, нападений и, наконец, убийства. Фокус допельгангера - обычно изображение жертвы (т.е. фотография или картина), но может быть и зеркалом, в том случае, если допельгангер материализуется только когда жертва в

него смотрит. Для экзорцизма этого призрака нужно узнать его истинную личность. Допельгангер также исчезнет, если настоящий преступник найден и казнен.

Другие допельгангеры просто “вестники смерти”: знамения надвигающегося на их двойников рока. Ирландские банши - один из таких вестников, хотя и не обязательно выглядит как жертва, но знаменитый вой банши раздается только когда жертва в пределах слышимости.

Всадник без головы

Всадники без головы - это призраки обезглавленных армейских офицеров. Некоторые из них произошли от казней за земные преступления, от убийства до государственной измены. Другие, кажется, результат смерти в бою - истории вроде "голова отсечена одним ударом" или "голова оторвана снарядом” встречаются довольно часто.

Всадник без головы обитает в районе места своей гибели, его фокусом может быть место, где пришел его конец, его могила или даже топор и колода, использованные для казни. Он прикован к области "ночной поездки" от своего фокуса. Он материализуется каждую ночь как безголовая фигура в черном плаще, скачущая на черном коне. Обычно он ищет что-то во время своей поездки; в зависимости от легенды, это может быть возлюбленная, предатель или даже его голова! Хотя он выглядит материальным, он бестелесный призрак большую часть времени. Самая распространенная атака всадника - это материализация, отрубание головы жертвы и отступление с ней. Такой призрак подвержен экзорцизму как любой другой, но типично высокая Воля делает это сложной задачей.

Всадники без головы могут быть в любой кампании, включая происходящие в наши дни. Частым аналогом в 20 веке оказывается патрульный, чья голова была отсечена растянутой над дорогой проволокой (распространенная партизанская ловушка). Безголовый мотоциклист СС на дорогах Нормандии может оказаться интересным столкновением.

Корабль-призрак

Известная легенда среди моряков и смотрителей маяков, корабль-призрак почти всегда возникает из длинной истории о потерянном в бушующих морях корабле. Он материализуется при условиях, похожих на те, при которых он пропал. Кораблем-призраком обычно оказывается многомачтовые шхуны или клиперы, так как многие из этих историй появились в век паруса. Призрак его бывшего командира почти всегда капитан, тогда как остальной экипаж выглядит как скелеты (хотя они все ещё призраки).

В зависимости от легенды, призрак может безвредным видением, или же его капитан и экипаж ищут возмездия против других кораблей в этой области. Тем не менее, он часто оказывает материальное воздействие. Моряки могут быть спасены, и только через серию передряг узнают о том, что оказались на корабле-призраке. Такие корабли также способны появляться посреди современного морского сражения, нарушая его ход. Они даже могут появляться в городах вдали от моря и вербовать молодых людей на призрачные приключения.

Фокус корабля-призрака - остатки самого корабля. Они могут лежать на дне океана либо выброшенными на берег на ближайшего острова.

Тульпа

Также известная как "мыслеформа", тульпа - это призрак, созданный из ничего бессознательным желанием, направленным колдовством или психонической дисциплиной. Изначально тибетская концепция оказалась в западном мире через учения теософа и авантюристки Александры Давид-Неэль в 1920х. В 1972 торонтское Общество психических исследований изобрело призрака по имени "Филип" - и затем установило с "ним" контакт на спиритическом сеансе!

В начале тульпа довольно слабое создание, целиком зависящее от воли или желания своего творца. Её Зависимость начинает с “Постоянно” и уменьшается по мере помещения творцом в неё энергии. Её навязчивые идеи или привычки - это желание или воля приведшая к её созданию (сознательно или бессознательно), от "Смотри на ворота этой ночью" до "Останови загрязнение ядерными отходами". Со временем она становится сильнее, учится подпитываться от других, и -

если не уничтожена своим творцом - становится независимой. Тульпа со свободной волей может обладать силами любого типа, или просто с кучей СЛ и ЕУ для убийства тех, кто этого заслуживает.

Недавно созданная тульпа: Фантазм (Phantasm, стр. 79) [126]; добавьте Зависимость (Воля или желание творца; Еженедельно) [-40] и Уязвимость (Любые атаки творца ×4) [-40]; и удалите РЭ. 40 очков.

Взрослая тульпа: Спектер (Specter, стр. 27) [279]; добавьте СЛ+2 [20], Воля+2 [10], Автомат [-85], Неспособен говорить (Только материальное, -10%) [-13], Разорительная привычка или Навязчивая идея [-15], РЭ 20 (Магический; Доступность, Даруется творцом, -40%) [36], Иммунитет к контролю разума [30], Требует обслуживания (Воля или желание творца; 1 человек; Еженедельно) [-5], Целеустремленный [5], Сверхъестественные черты (Холодное место) [-5], Телекинез 3 (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магический, -10%) [12], Невозмутимость [15], Уязвимость (Любые атаки творца ×4) [-40] и черта «Навязчивость действий не ослабевает со временем». 244 очков.

Независимая тульпа: Взрослая тульпа [244]; добавьте ЕЖ+2 [4], ещё Воля+2 [10] и Пиявка 2 (Доступность, Только на людях, разделяющих волю или желание, -40%; Заклятье 1, +100%; Дистанционность, +40%; Крадет ЕУ, -25%) [51]; удалите Рабский менталитет и Уязвимость; улучшите Телекинез до Телекинеза 10 (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Магический, -10%) [40], и смените Требует обслуживания на (Воля или желание любого; 1 человек; Ежемесячно) [-2]. 420 очков.

Злые предметы

Призрачная жизнь после смерти окажется почти нормальностью по сравнению с жизнью там, где её не должно было быть, и никогда не было. Неодушевленный объект, принимающий своеобразное подобие жизни - таинственная противоположность призрака. Ужас усиливается, если вещь обращается против своих создателей-людей. Злые предметы почти никогда не результаты вселения или полтергейста - объяснение их внезапного оживления почти никогда не разъясняется.

Злые предметы бывают разных форм и размеров, но часто ими оказываются вещи некой личной важности. Детские игрушки, в частности куклы и мягкие игрушки, очень популярные кандидаты. Мебель - кровати, старые кресла-качалки, большие сундуки и т.д. – тоже могут быть злыми, хотя угроза от них скорее всего будет ограничена бросками страха. Даже некоторые виды одежды, вроде древнего платья из чемодана на чердаке, могут неожиданно обратиться против той, кто его носит, или против того, кто прячется на чердаке.

Безумные машины встречаются в современном мире. Техника наиболее популярна – автомобили-убийцы, фуры-фантомы, даже зловещие самолеты и корабли могут охотиться на невиновных. Другие примеры - компьютер с манией величия (стр. 88), телевизор, показывающий только ужасные преступления, совершаемые против зрителя (или же им) и телефон, изводящий своего владельца непрерывным звоном и криками ужаса (маниакальным смехом или мольбами погибших возлюбленных), раздающимися из трубки (см. «Проблема с сотовыми телефонами», стр. 122).

Мастер должен уточнить СП, ЕЖ и ЗД предмета; если он передвигается, то ещё назначить СЛ, ЛВ и Движение. Такие вещи редко нуждаются в указании ИН – их единственной целью является уничтожение или терроризирование людей. Чтобы остановить злой предмет, потребуется уничтожить его, не меньше. Но даже тогда зло может не остановиться - представьте оторванную голову куклы, всё ещё хихикающую...

Естественное неестественное

Полностью естественные создания, оказавшиеся не в том месте (как призрачные пумы, регулярно наблюдаемые в Англии в наши дни) или времени (как мокеле-мбебе, динозавры, предположительно обитающие сегодня в экваториальной Африке), служат якорем криптозоологии: поиска предположительно несуществующих легендарных зверей. Некоторые криптиды (так называют этих существ) человекоподобны; и человекообезьяна (ape-man, стр. 152-153), и человек-амфибия (gill-man, стр. 153) основаны на таких созданиях. Многие комбинируют фольклор с истинно чудовищной зоологией; Лох-несское чудовище, по некоторым теориям, является 18-метровым угрем! (Для более традиционных морских змей см. стр. 154-155.) Такие преувеличенно большие животные могут устрашать сами по себе - и на глубоком уровне, гигантские или

неуместные криптиды символизируют Природу, в которой что-то пошло совершенно не так, или же несущую праведное возмездие беспечному человечеству. Логово криптида, будь то дождевой лес саскватча или джунгли Конго мокеле-мбебе, это дом с приведениями самой Природы, а криптиды, которых мы никак не можем по-настоящему найти, но всегда почему-то видим - её призраки.

Птица паяса: пример криптида

Птица паяса - это менее широко известный криптид, существо из легенд индейцев иллинойс. Возле Олтона, Иллинойс, на утесе над рекой Миссисипи высечено изображение гигантской птицы. Впервые оно было обнаруженная в 1673 отцом Маркеттом; французский первопроходец отметил, что никто из индейцев, сколь храбрыми бы они ни были, не осмеливался взглянуть на эту птицу. Так было из-за ужасной легенде о звере, все ещё звучавшей в этом регионе.

Паяса переводится с языка индейцев как "птица, что пожирает людей". Тысячелетия до прибытия белых поселенцев, гигантская птица держала в страхе большинство области, способная удержать в своих когтях дикого оленя и унести его в свое гнездо на утесах. Однажды она приняла индейского охотника за маленького оленя, и с тех пор желала лишь человеческой плоти. Многие воины пытались убить существо, но все безуспешно. Наконец, вождь по имени Уатога отправился в одиночку на поиск способа убить зверя, постясь неделями и моля Великого Духа о помощи. Дух явился Уатоге во сне и ответил, что потребуется собрать 20 лучших воинов и спрятать их в засаде, и ещё воин будет в одиночестве играть роль приманки.

Уатога был храбр, и предложил себя в роли приманки. Птица появилась на вершине скалы. Быстрая как молния, она ринулась на вождя. Все 20 воинов выпустили свои стрелы, и паяса с криком рухнула в реку. Уатога был в безопасности, и изображение существа было выгравировано на утесе в честь триумфа. Но даже после этого паяса считалась дурным знамением; храбрец, ощутивший на себе проскользнувшую тень паясы знал, что скоро умрет.

Если такое создание существовало раньше, могут ли другие такие же населять скалы долины Миссисипи? Связана ли паяса с загадочной громовой птицой юго-запада США, или с многочисленными наблюдениями птеродактилей в современном Техасе? Истории об огромных зверях нередки в культурах индейцев. Индейские легенды говорят о гигантских волках и рыбах – и даже бигфут (изначально описываемом как гигантский медведь) может происходить из них. Шаманы, погибшие от таких чудовищ, являются вероятными кандидатами на маниту (стр. 66), и способны предоставить неожиданную помощь (или трудности) для пытающихся открыть скрытую за легендами истину.

Страх ведьм

Ещё один очень распространенный по всему миру страх, страх живущих рядом пользователей злой магии - неестественных других - вызвал столько же страданий, сколько пытались приписать ведьмам. Около 45000 человек были казнены (официально или самосудом) как ведьмы в Европе с 1450 по 1650. Единичные случаи охоты на ведьм продолжаются и сегодня в Африке, Латинской Америке и Индонезии, порой с фатальными последствиями. Этого почти достаточно, чтобы заставить вас возжелать наслать ящур на чей-нибудь скот, сгубить урожай и сглазить их хозяина ...

Ведьма

150 очков

Преимущества: Союзник (Кот с Дополнительной жизнью, Духовной связью, Телесвязью и Тайным знанием; Построен на 75%; 12 или меньше; Призываемый, +100%) [12]; Лукавый народ 1 [10]; Проклятье (Curse, стр. 12) [47]; Практикующий (Practitioner, стр. 39-40) с линзой Ведьма [80]; Видит невидимое (Дух) [15]; Духовная связь (Фамильяр) [5].

Недостатки: Секрет (Ведьма) [-30]; Сверхъестественные черты (Ведьмина метка) [-5].

Умения: Яды (Т) ИН+2 [8]-16*.

Заклинания: Ещё четыре заклинания, которые могут быть либо (Т) ИН [2]-14†, либо (ОТ) ИН-1 [2]-13†.

* Включает +1 за Лукавый народ (Cunning Folk, стр).

† Включает +1 за Магичность.

Вариации

Этот "голый" шаблон можно бесконечно расширять. Демонические Покровители, чудесные ужасные Воздействия через злой глаз и сверхъестественный Полет (на или без метлы) лишь первые ингредиенты в котле возможностей. Ведьмы навахо и африканских народов бывают оборотнями; европейские ведьмы способны вызывать бури; а малайские ведьмы могут проникать в сны и земли мертвых. Большинство этих черт воплощаются добавлением ещё заклинаний и Магичности до той поры, пока ведьма не станет такой же опасной - и ужасающей - как и любой другой монстр из этой книги.

Страх других

От внезапно замолкающих когда вы заходите в комнату голосов до странных ошибочных звонков посреди ночи – за всем этим вырисовывается общая схема: есть люди – если Они вообще люди – плетущие против вас заговор. Им не нравитесь вы, а это значит, что им не нравятся нормальные, приличные люди вроде вас. Современные люди видят руку Других за убийствами и надоедливой рекламой – а наши средневековые предки видели её в испорченном зерне, мертворожденных детях и не дающих молоко коровах. Если что-то не так, то это чья-то ошибка. И Они всё ещё там, планируют повторить всё вновь. Они прячутся у всех на виду, в безличных толпах или в диких местах, куда нормальные, приличные люди не ходят: в наше время это выгоревшие индустриальные кварталы; в средневековье – на болотах. Они среди нас, и Они следят.

Неблагие

Предоположение о Других, которые затеяли неладное, может порождать теории заговоров (см. Заговоры, стр. 117) или взращивать веру в Скрытую Расу, лазутчиков среди людей, не совсем человеческих существ прямо за краешком нашего периферийного зрения. Сильной версией этой легенды являются Неблагие. Шотландцы делили фей на две группы: Благие, или «благословенные» феи, которые были по крайней мере нейтральны к человечеству, и Неблагие, которые были заодно с адом и неупокоенными мертвыми - они были злобными расами, ненавидящими человечество и желающими лишь причинить ему вред.

В фольклоре, тем не менее, практически все феи описаны как шотландские Неблагие – бездушные, непостоянные, жестокие и эгоистичные. Они портят зерно и делают молоко горьким. Их «эльфийское» оружие не промахивается, и оно всегда отравлено. Они живут под холмами или глубоко в темных и запутанных лесах, выходя оттуда лишь чтобы похищать детей или надругаться над девицами, по собственной глупости отправившимися в путь ночью в одиночестве.

Вера в фей ослабевала вместе с уменьшением зависимости людей от сельского хозяйства и уменьшения контакта с дикой природой, и писалось всё больше романтических и забавных историй о феях. В викторианскую эпоху антропологам предстоял тяжелый труд отделения настоящего древнего фольклора о феях от художественных, юмористических и богобоязненных работ, наложившихся сверху за три столетия. Они выдвинули гениальную теорию – легенды о феях являются полузабытыми историями о предыдущих обитателях Британии, неточно названных этими учеными «Пикты». Отодвинутые вторгнувшимися кельтами и саксами, «пиктская» раса поселилась в холмах и подземельях, и проводила рейды против поселений, захватывая еду и женщин, убивая встречных при помощи примитивных топоров и стрел из кремней (которые, к счастью, были доступны в изобилии в местах проживания Неблагих в Британии). Постепенно из-за недоедания и недостатка света Скрытая Раса дегенерировала - в типичном для викторианских антропологов стиле - в чахлых троглодитов-каннибалов.

Писатель ужасов Артур Мейчен взял похожие теории как базис своих сказок о Маленьком Народце, что скрываются в холмах и практикуют древнюю магию, изредка покидая укрытия по требованиям какого-нибудь дьявольского плана. Они общаются через жесты, надписи, песни и шепот, которые ни один из чужаков не может расшифровать. Те, кто исследует эти способы общения, неизбежно плохо кончают. Некоторые из работ Мейчена намекают, что вырожденный народ смешивается с

безликими толпами Лондона, сохраняя на улицах города свои первобытные умения выслеживания и убийства. Неблагие в стиле Мейчена будут превосходными монстрами для игр в викторианской атмосфере, или даже более устрашающими в средневековых условиях.

Для правильного построения страха с Неблагими подчеркните из незримость. Они могут скрываться в аллее, готовя свои каменные стрелы и топоры; они могут напасть из засады в холмах, что возле мегалитов, и затем исчезнуть в известняковых туннелях. Неблагие не могут сравниться с нашими героями в честном бою, особенно если в уравнение попало огнестрельное оружие. Вместо этого они нападают из теней чтобы истощить боеприпасы искателей приключений, заманивают их в пещеры или меловые холмы пока те окончательно не заблудятся, и затем толпой нападают на истощенных жертв в абсолютной темноте.

Фильтры страха фей

Как и вампиры, Неблагие могут заполнять разные ниши страха, в зависимости от аспекта легенды, который вы подчеркнёте. Для викторианской эпохи вся идея "деградировавшей расы" возводит в абсолют страх порчи (стр. 57-60), и отвратительная возможность что одно из этих существ затесалось в их собственные предки только ухудшает ситуацию. Работа со стороны страха секса приводит нас к страху природы - феи всегда во многом были духами природы, и это качество объединяет их с Косматыми (стр. 69). Также, "пиктские" Неблагие - это ещё одна версия страха аборигенов (стр. 66).

Различные мифы о Дикой охоте, или история Мейчена "Великий бог Пан" показывают, что Неблагие могут также пересекаться с Косматыми в области страха безумия (стр. 67-69) – ещё одна черта, которую в викторианскую эпоху связывали с культурным и расовым вырождением. Своей чахлой внешностью Неблагие могут послужить метафорическими примерами увечья. Наконец, как продемонстрировал Мейчен, они хорошо работают в космических ужасах как эмблема невозможного потерянного и забытого прошлого, все ещё вмешивающегося в (предположительно) рациональное и прогрессивное настоящее.

Неблагой

-76 очков

Этот шаблон передает версию "викторианского натуралиста" вырожденных коротышек Мейчена, без каких-либо магических сил. Ультразвуковая речь и расовое умение Языка жестов обозначают надежную и перепроверенную систему шипения, щелчков, меловых пометок и физических жестов, позволяющие совершать незаметное общение даже в присутствии посторонних.

Модификаторы атрибутов: СЛ-2 [-20]; ЛВ+1 [20]; ИН-2 [-40]; ЗД-1 [-10].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -1; ЕЖ+3 [6]; Восп+2 [10].

Преимущества: Чувство направления [5]; Обостренный вкус и обоняние 2 [4]; Гибкость [5]; Высокий болевой порог [10]; Адаптация к темноте 5 [5]; Восстановление сознания [10]; Пониженное потребление 2 (Луженный желудок, -50%) [2]; Сопротивление к ядам (+8) [7]; Бесшумность 2 [10]; Острые зубы [1]; Устойчивость к температуре (Холод) 1 [1]; Ультразвуковая речь [10].

Недостатки: Внешность (Непривлекательная) [-4]; Не воспринимает цифры [-5]; Развратность (12) [-15]; Низкий ТУ 8 [-40]; Дурная расовая привычка (Ест людей) [-15]; Паранойя [-10]; Садизм (12) [-15]; Секрет (Тайная раса) [-20]; Чувство долга (К расе Неблагих) [-15].

Расовые умения: Язык жестов (Л) ИН+4 [12]-12.

Расовый талант: +3 к Маскировке, Изменению внешности, Собиранию, Скрытности, Выживанию (Болота) и Выживание в городе [15].

Вариации

Некоторые Неблагие Уродливы (Ugly), и даже откровенно Отвратительны (Hideous). Необычно

большой процент из них Кривоногие или страдают Карликовостью, по мере того, как сила эволюции гонит их во все уменьшающуюся нишу. Среди жителей пещер может быть распространён Альбинизм (Albinism, стр. B165). В зависимости от кампании, Неблагие могут владеть умениями Увлечения или Гипноза, преимуществом Ужас или различными типами неприятной магии. Развратность Неблагих в особой степени затрагивает привлекательных людей - умирающая раса Неблагих жаждет в пополнить генофонд от лучших представителей человечества.

Легендарные каннибалы

От морлоков Уэллса до одноименных монстров из "К.Г.П.О." (C.H.U.D.) и кланов из "У холмов есть глаза" и менее известных слэшеров, "племя каннибалов" служит мощной фигурой в ужасах. В отличие от чистых Неблагих, они редко "прячутся среди нас". Скорее, как оригинальные каннибалы Вест-Индии или клан “Сони Бина” из шотландских легенд, они скрываются в Плохом месте (стр. 128-130), ожидая заплутавших путников. Легендарные каннибалы обычно владеют высокими - хотя и грубыми - умениями контактного боя холодным оружием, от Драки до Двуручного топора/булавы (чем и является, скажем, бензопила). Они почти никогда не прибегают к огнестрельному оружию.

Легендарный каннибал: Неблагой (стр. 83) [-76]; удалите пенальти к СЛ и ЗД, Чувство направления, Гибкость, Низкий ТУ, Паранойю, Сопротивление к ядам, Ультразвуковую речь, расовое умение и расовый талант; уменьшите Адаптацию к темноте до 2; и смените МР до 0, Секрет на (Убийца-людоед) [-30], и Чувство долга на (Клан) [-10]. -58 очков.

Троглодит: Легендарный каннибал в форме обитающего под землей гуманоида. Уместен для фэнтези, современных ужасов или пост-апокалипсиса, как таракан от жанра ужасов. Параметры: Неблагой (стр. 83) [-76]; добавьте Обостренный слух 4 [8] и Тупоконечные когти [3]; Уменьшите Низкий ТУ до 2; замените преимущество Адаптация к темноте 5 на черту Адаптация к темноте 6 (стр. 17); и смените Выживание на его среду обитания. -40 очков.

Другие тайные расы

Любая тайная раса может занять мифическую роль Неблагих в хоррор-кампании, включая вампиров (стр. 57-59), оборотней (стр. 60-61) и бледноликих (см. Злой клоун, стр. 68-69). Расы вроде людей-обезьян (стр. 152-153) и ихтиандров (стр. 153) могут быть объектами криптозоологического исследования; см. Естественное неестественное (стр. 81-82). Тайные расы даже могут оказаться миньонами Тех, о ком лучше не знать (стр. 75-76). Люди-змеи являют собой особо гибкий образец.

Человек-змея

108 очков

Модификаторы атрибутов: ЛВ+3 [60]; ЗД+1 [10].

Преимущества: Обостренный вкус и обоняние 4 [8]; Острые когти [5]; СП 2 (Прочная кожа, -40%) [6]; Мигательные перепонки 2 [2]; Периферийное зрение [15]; Естественное оружие (Хвост; Дробящее; Неточное, -2 к попаданию, -40%) [3]; Сильный яд (стр. 16) [22]; Клыки [2].

Недостатки: Холоднокровный (50°F) [-5]; Секрет (Тайная раса) [-20].

Особенности: Либо двуногий, либо Безногий (Скользящий).

Вариации

Люди-змеи могут быть живущими в бразильских дождевых лесах криптидами, чистыми Неблагими "червями Земли" или скрывающимися пришельцами-рептилоидами (стр. 76). Последние два типа могут владеть Альтернативной формой (Человек; Требует пробы, -50%) [8]. Критиды и Неблагие люди-змеи будут с Низким ТУ; инопланетные захватчики - с Высоким ТУ.

Злая фея

358 очков

Наконец, здесь расположена сверхъестественная интерпретация Неблагих от шотландцев и более раннего фольклора – разительный контраст с дегенератами и каннибалами.

Модификаторы атрибутов: ЛВ+2 [40]; ИН+1 [20]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕУ+10 [30].

Преимущества: Магичность 2 [25]; Полиморф (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%) [95]; Обитатель предела (Threshold Entity, стр. 27) [227].

Недостатки: Любопытство (12) [-5]; Рассеяный [-1]; Боязнь (Железо) [-20]; Косный [-5]; Нетерпимость (Расовая) [-10]; Развратность (12) [-15]; Садизм (12) [-15]; Клятва (Придерживаться буквы любого обещания) [-15]; Уязвимость (Железо ×2) [-20].

Причуды: Не любит, когда их называют "феями" [-1].

Заклинания: Два заклинания, каждое либо (Т) ИН+2 [4]-13* или (ОТ) ИН+1 [4]-12*.

Особенности: Затрагивается заклинаниями Блокирование астрала, Отталкивание духов и Изгнать духа.

* Включает +2 за Магичность.

Вариации

Злые феи по меньшей мере Красивые либо Уродливы – не существует особей со "средней внешностью". Благодаря поколениям смягчающего романтизирования даже злые феи не сохранили явной плохой Репутации в играх, проходящих после 1700 года. За каждые 200 лет до этой даты, дайте им Репутацию -1 (как жестоких монстров-садистов), до максимума -4. Их заклинания разнообразны, но часто встречаются Очаровать (Charm), Боль (Pain) и Сон (Sleep). Они предпочитают охотничье оружие вроде луков и копий. В зависимости от кампании, феи могут также страдать Боязнью святых символов, боярышника, вывернутой наизнанку одежды, звука церковных колоколов или петушиного кукареканья.

Инопланетные лазутчики

Распространение научной фантастики, за которой вскоре последовала с паранойя "пятой колонны" во время Второй Мировой, привело к новой версии мифа о Неблагих: инопланетные агенты, тайно контролирующие, вселяющиеся или заменяющие людей. Это началось с книги Джозефа Дж. Милларда "Боги ненавидят Канзас" 1941, но тема просто взорвалась во время Холодной войны. В 1951 Роберт Э. Хайнлайн представил инопланетных паразитов в "Кукловодах". Инопланетные захватчики в фильме Пришельцы с Марса (1953) и в телесериале BBC Куотермасс II (1955) использовали удаленный контроль "помеченных" людей через версию ведьминой метки космической эпохи (стр. 26). Но именно новелла 1955 Джека Финней "Похитители тел" - и кинофильм Дона Сигела следующего года, "Вторжение похитителей тел" - окончательно заложили "людей из стручков" в жанре ужасов как новых Неблагих.

Ниже приведены два примера рас инопланетных похитителей тел. Их может быть больше ... повсюду вокруг вас!

Арендианцы

269 очков

Арендианцы - инопланетные пришельцы, прибывшие на Землю на комете Аренда — Ролана около 10000 до н.э., или в 1956 ... или в прошлом месяце, в зависимости от вашей кампании. Переливающиеся облака заряженных частиц, скачущие от одного носителя к другому, Арендианцы обычно вызывают у своих новых тел быстрое разрушение личности, а затем и тела. Они должны вытягивать интеллект и здоровье из других чтобы жить. В мирах с высокими технологиями они могут изобрести формулы замедления процесса или построить носителя-андроида, но их цель

остается прежней - властвовать и контролировать.

Модификаторы атрибутов: ИН+10 (Доступность, Ограничено ИН тела носителя, или ИН 3 без носителя, -40%) [120].

Модификаторы вторичных характеристик: Базовая скорость-2 [-40].

Преимущества: Круговой обзор [25]; Тело из воздуха [36]; Пиявка 1 (Контактное действие, -30%; Связь, +10%; Псионический, -10%; Крадет ЗД, +100%) [43]; Пиявка 1 (Контактное действие, -30%; Связь, +10%; Псионический, -10%; Крадет ИН, +300%) [93]; Проникновение (Плоть) [5]; Переселение (Усвоение, +10%; Паразит, -60%; Псионический, -10%) [40]; Нестареющий [15].

Недостатки: Callous [-5]; Disturbing Voice [-10]; Истощение (Кража ЗД и ИН; Доступность, Затрагивает только ЗД носителя, и только каждый второй день, -40%) [-3]; Немой (Доступность, Только в форме облака, -10%) [-22]; Неисцеляемый (Частично) [-20]; Ослабление (Электромагнитные поля; 1к/минута; Доступность, Только вне носителя, -10%; Только усталость, -50%) [-8].

Проверка на сверхъестественность очень проста – пробуждается или не пробуждается в читателе очевидный ужас из-за контакта с неведомыми мирами и силами или особое настороженное внимание, скажем, к хлопанью черных крыльев или к царапанью невиданных существ и сущностей на дальней границе известной вселенной.

Говард Ф.Лавкрафт, "Сверхъестественный ужас в литературе"

Похитители тел

46 очков

Другая группа пришельцев, которая заменяет одного и только одного носителя, выращивая тело-замену в огромном стручке, скрываемом где-то поблизости до "созревания" в человеческую форму. Замена носителя растворяет оригинал, но крадет воспоминания для пришельца - процесс, который легче всего отобразить через Переселение, чем через комплексную связанную атаку (Разъедающая атака + Зондирование разума + Полиморф).

Преимущества: Ментальная связь (9 других таких же пришельцев) [10]; Проникновение (Плоть) [5]; Переселение (Доступность, Только спящие субъекты, -20%; Усвоение, +10%; Ограниченное использование, Только один раз, -80%; Паразит, -60%; Требует подготовки, 8 часов, -60%) [20]; Телесвязь (Расовая, -20%; Телепатическая, -10%) [21].

Недостатки: Безжалостный [-5]; Косный [-5].

Метаморфические пришельцы

История Джона В. Кэмпбелла "Кто идёт?" выдернула миф об оборотне из страха природы и поместила его ровнехонько между страхом вселенной и страхом других. Оно стало "Нечто из другого мира" Говарда Хоукса (и "Нечто" Джона Карпентера), и породило бесчисленные отсылки и копии. Короче, оно пришло в наше бессознательное.

Метаморфический пришелец, как оборотень, является нормальным человеком, скрывающим в себе зверя-убийцу. Однако он ест для воспроизводства, что делает его хищной, чудовищной расой Неблагих. Там, где Неблагие ставят вопрос "Кто следит за нами?", метаморфический пришелец поступает жутче: "А кто, собственно, мы?"

Метаморфический пришелец

443 очка

Зондирование разума пришельца позволяет ему скопировать базовые черты личности и воспоминания того, кого он копирует - это работает только на такие цели. По желанию Мастера, пришелец может страдать от "неточностей копирования", обеспечивая близким друзьям жертвы +1

или +2 к разоблачению обмана. Существо нуждается в трех часах на приспосабливание к новому виду; после оно меняет формы как обычно. Он "плодится", пожирая массу плоти, равную своему весу, и делясь пополам как бактерия.

Модификаторы атрибутов: ST+6 [60]; HT+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: ЗД+5 [10].

Преимущества: Обоюдорукость [5]; Средние когти [8]; Сдавливание [15]; Феноменальная гибкость [15]; Улучшенное движение 1 (Наземная скорость 10) [20]; Дополнительные руки 3 (Очень гибкий, +50%; Переключаемый, +10%) [48]; Дополнительная атака 3 (Доступность, Только в формах с более чем двумя руками, -10%) [68]; Дополнительная голова (Переферийная, -20%; Переключаемый, +10%) [14]; Трудно убить 5 [10]; Высокий болевой порог [10]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный) [40]; Подражание звукам [10]; Зондирование разума (Доступность, Только на копируемых субъектах, -40%; Связь, +10%; Универсальное, +50%) [24]; Полиморф (Связь, +10%; Требует пробы, -15%; Неприятный эффект, Занимает 3 часа вместо 10 секунд при копировании нового вида в первый раз, -5%; Меняется назад только при смерти, +25%) [115]; Целеустремленный [5]; Растягивание 3 [18].

Недостатки: Внешность (Ужасающая) [-24]; Животное поведение [-10]; Беспозвоночный [-20]; Нет чувства юмора [-10]; Навязчивая идея (9) (Охотиться. Убивать. Размножаться.) [-15]; Дурная расовая привычка (Ест людей) [-15]; Медленно ест [-10]; Необщительный [-1]; Необычная биохимия [-5].

Расовые модификаторы умений: +2 к Артистизму и Заговариванию зубов [8].

Вариации

Для пришельцев в качестве постоянной тайной расы удалите Животное поведение и Навязчивую идею.

Страх болезни

Убийство трети человечества обычно привлекает внимание людей. Мор, Черная смерть, Великое умирание - бубонная чума сковывала страхом болезни, даже сгорев, оставила свой мрачный след на западной культуре. Таинственная фигура в черном, приводящая с собой крыс; звонящие невпопад колокола и хромающие к вашей двери распухшие гротески; капитуляция перед безумием на фоне разваливающегося мира... все эти страхи излучает страх болезни. И все же есть скудный комфорт в открытии, что это болезнь вызвана не дыханием демонов, рукой гневающегося бога или махинациями скрытого заговора, но работой триллионов маленьких, копошащихся монстров.

Смертоносный вирус

Смертоносный вирус может служить самим ужасом, предвестником ужаса или же последствием ужаса. В любой из этих трех ролей вирус может быть центральным элементом кампании или одного конкретного сценария, постоянным мрачным фоном или отдаленной угрозой. Детали зависят от того, насколько сильно сфокусированной на медицинских темах игру хочет видеть Мастер.

Чума есть ужас

Мор - это то, что героический медицинский персонал вместе со спасателями пытаются остановить прежде чем погибнут миллионы - сюжет из кино вроде Штамм «Андромеда» и Эпидемия. Оно идеально подходит для сценария ужасов без магии. Научные статьи и даже популярные описания современной чумы вроде вируса Эбола и марбургского вируса обеспечат уйму потенциального материала для кампаний, от детальных описаний сплэттера до опустошительного психологического ужаса. Мор не обязательно должен быть современным; герои, борющиеся с Черной смертью или оспой в Лондоне XVI столетия (или Конго XXI) встретят всю ту же отчаянную борьбу с ужасным убийцей лишь на шаг за пределами своих технологических возможностей.

Сыгранный прямо медицинский саспенс требует вклада игрока; он должен верить в город на карантине, часть партии должна быть заражена, или же ИП встретили врагов, делающих

достижение цели личным делом. Возможно жесткий генерал не хочет рисковать, спасая жизни - или улыбающийся в предвкушении некромант хочет заполнить город трупами. Команда будет рада принимать решения в кризисной ситуации, выбирая между тратой драгоценного времени и ресурсов на борьбу с их врагом, и пребыванием в лаборатории в отчаянных поисках лекарства. Даже если они проиграют, игра не заканчивается - как показывает "Противостояние" Стивена Кинга, чума может быть только началом (см. Пост-апокалипсис, стр. 119).

Чума приносит ужас

В "Противостоянии" чума уничтожает цивилизацию и разум, открывая путь для неестественной, магической борьбы между добром и злом. Такая катастрофа может сравнять условия между людьми и Неблагими, или же социальный коллапс может придать сил культам Неведомых тварей (стр. 73-75). И если глобального катаклизма и тифозной горячки недостаточно, то в ужасах также полно вспышек заболеваний со сверхъестественными эффектами, через псевдонаучное объяснение или из-за освобождения жизненной силы миллионов умерших. В "Я - легенда" Ричарда Мэтисона пандемия превращает выживших в вампиров. Болезни в ужасах также способны порождать киношных зомби (стр. 91) или же быть эволюционным триггером, трансформирующим людей в ненасытных миньонов Тварей из далекого будущего. Некоторые монстры окажутся иммунными к заболеванию, и перед ними откроется соблазн в открытую нападать на людей, пока стены цивилизации рушатся и на улицах скапливаются кучи свежего мяса. А с множеством умирающих неожиданно и в мучениях, в округе окажется куда больше призраков...

Ужас приносит чуму

Кто хочет столь ужасной вещи? Кто-то действительно ужасный, конечно же! Носферату (стр. 87), естественно, распространяет чуму. Некромант может перейти от жатвы плодов чумы до активного участия в ней. Заговоры тайных злодеев способны обрушить бактериологическое оружие или магически созданные патогены для своих дьявольских целей. Культы, поклоняющиеся Неведомым тварям, могут выпустить вирус как безумное жертвоприношение безразличному космическому божеству. А монстр может распространять ужасную болезнь, не понимая этого - представьте оборотня с переносящими чуму блохами или суккуба с демоническими венерическими заболеваниями.

Остановить чуму

Герои, возможно, смогут остановить чуму, найдя забытую магию, выполнив отчаянное миссию - вырвать сердце падшего Лорда чумы или заколоть носферату. Этого достаточно для многих кампаний! Однако, игроки с более явным ментальным фокусом - или те, у кого ИП обладают большими медицинскими познаниями - могут захотеть работать над лекарством напрямую. В таком случае используйте Новые разработки или Изобретательство (стр. B473-477), что уместно. "Изобретением" в этом вопросе будет супрессант, вакцина или антидот. Несколько других важных факторов описаны ниже.

Технологический уровень

Технологический уровень меняется от заболевания к заболеванию. Супернаучное когнитивное биологическое оружие, оставленное городе Древних может быть ТУ12, но прочтение нужного тома в библиотеке Ватикана может уменьшить загадочность - и эффективный ТУ лекарства. Все магическое, сверхъестественное или паранаучное должно считаться двумя ТУ выше в мире без магии или с секретной магией, что означает необходимость изобретательства.

Требуемые умения

Соответствующий задаче навык - это Врачебное дело или Биоинженерия (Вакцины), не Инженерия. Мастер может потребовать специализацию в эпидемиологии, вирологии и т.д., или умение Биологии со специализацией в биохимии или микробиологии. Природа заболевания может потребовать применения Алхимии, Эксперта (Эпидемиология), Работы с опасными материалами, Оккультизма, Фармакологии, Тауматологии, Странной науки и даже Биологии для планет чужих типов.

Концепция

Игрок, который сумеет определить переносчика заболевания, этиологию, причину и истинную природу (демонический вирус-бес, вши мумий, сыворотки безумной науки в воде, микробы с планеты Зелкор или что-то ещё), должен получить бонус на бросок Концепции.

Прототип

Бросок Прототипа производится раз в месяц - или раз в год, для кампании с высоким реализмом. Даже на ТУ7-8 требования для исследования средства излечения мрачные: лекарство от полиомиелита потребовало миллионы долларов и десятилетия исследований. В случае СПИДа, миллиарды долларов и свыше 20 лет изучения принесли лишь немного (дорогих и ненадежных) супрессантов. Если микроб - вариация уже известного, или уже были длительные исследовательские работы над заболеванием, то Мастер может реалистично сократить время разработки от лет до месяцев или недель. Такие сроки, какими сокращенными бы они не казались, все ещё слишком долгие для большинства кампаний. К счастью, ИП часто владеют магией, высокими технологиями, секретными инопланетными формулами и другими преимуществами, которых лишена Клиника Майо - и даже если ничего не работает, Мастер может отрегулировать вещи кинематографически.

Кинематографические лекарства

В киношной кампании давка микробов использует Изобретательство (Gadgeteering, стр. B475-477). Преимущество Изобретатель (Gadgeteer) обязательно. Необходимые умения обсуждены выше (обычно Врачебное дело), но Мастер может потребовать Науку!, Странную науку или нечто столь же киношное и тайное. Лекарства в кинематографических ужасах используют стандартные сроки, цены и пр. со следующими уровнями Сложности:

Средняя: Супрессант, который останавливает развитие или прогрессирование симптомов.

Сложная: Вакцина, которая предотвращает заражение неинфицированного человека при контакте с заболеванием.

Поразительная: Антидот, который полностью вылечивает заболевание у инфицированного пациента.

Осложнения

Помните, что "дефекты" в вакцине инопланетных пришельцев могут быть действительно большими! Пока ИП будут работать с - и, смеем надеяться, сражаться с монстрами вокруг - опасного, хрупкого и покрытого инфекцией снаряжения, Мастер может работать с Заражением (Contagion, стр. B443) и Заражением ран (Infection, стр. B444), особенно если пострадавший ИП сам может превратиться в нечто ужасное. Даже если все проходит хорошо, Мастер может смело менять эффективность лекарства, времени инкубации и другие параметры ради поддержания драматического напряжения.

Носферату: чумной вампир

Есть тип вампиров, носферату, который нисколько не похож на Дракулу. Они мертвецки бледные, с длинными когтями и крысиными зубами. Они ужасно выглядят и пахнут; могут обратиться в туман, но не в животное обличье; и призывают крыс, а не волков. Когда он высасывает кровь, в этом нет никакой романтики или эротики; жертва слабеет и погибает в агонии. Как и многие вампиры, носферату символизирует болезнь - четкий средневековый образ, отвратительный и злой. Где аристократическое поведение и сексуальная привлекательность Дракулы намекают на сифилис, носферату - это чума, туберкулез и, возможно, тиф. Такие существа - просто "ходячая зараза", вытягивающая силы и жизнь, а затем распространяющаяся, превращая жертв в свои подобия.

Эта старая картина может предложить ещё идей для сценария: чума ударила по городу, и загадочная фигура появляется в ночи - некоторые говорят, появляясь из канализации. Награда положена любому, кто остановит Вестника Черной Смерти.
Исследователям нужно узнать, что символизирует это чудовище, чтобы найти способ бороться с ним. Например, отвращение вампиров от чеснока вызвано целительными и питательными

свойствами его луковиц; страх бегущей воды - с тем, что она обычно связана с чистотой и очищает тех, кто войдет в неё. Возможно соль, солнечный свет и другие традиционные очистители тоже могут остановить злодея!

Мастер может использовать значение монстра для переработки его внешности в более уместную и интересную форму. В условиях Американской гражданской войны носферату может действовать не с крысами, а с свиньями, кормящимися телами погибших солдат. В постядерном мире такой вампир может возглавлять армию тараканов, светящихся зеленым по ночам.

Не убоишься ужасов в ночи, стрелы, летящей днем,
язвы, ходящей во мраке, заразы, опустошающей в полдень.

– Средневековый талисман, из Псалма 91:5-6

Носферату

43 очка

Преимущества: Союзники (Стая крыс; Построен на 25%; 12 или меньше; Призываемый, +100%) [24]; Средние когти [8]; Чумной (Pestilent, стр. 22) [1]; Общение с животными (Специализация, Крысы, -80%) [5]; Вампир (стр. B262) [150].

Недостатки: Внешность (Чудовищная) [-20]; Неприятный запах [-10]; Неприятный голос [-10]; Боязнь (Соль) [-10]; Пугает животных [-10]; Заражение [-5]; Аура смерти [-10]; Нет Альтернативной формы [-30]; Нет Порабощения [-20]; Нет Общения с животными (Специализация, Волки и летучие мыши, -60%) [-10]; Уязвимость (Проникающее дерево в сердце ×2) [-10].

Особенности: Ахиллесова пята включает как огонь, так и дерево.

Вариации

Для носферату, воплощающего чумного духа, добавьте Чуму (Plague, стр. 16).

Страх технологии

Мы боимся технологии, хотя создаем её все больше и больше - несмотря на то, что от неё зависят наши жизни. Уильям Блэйк назвал первые фабрики индустриальной революции "темными мельницами сатаны", и этот эпитет прилип к ним с той поры. Технология разрушает природу - не просто зеленые поля и голубое небо, но человеческую природу. Мы стали рабами тех механизмов, что сами построили, наши души пятнаются маслом и ржавчиной каждый раз, когда мы продаем их за новую машину.

Андроид

И некоторые машины не хотят наших душ - у них их нет и не надо. Они хотят наших жизней. Возможно они хотят просто заменить нас. Возможно они пытаются ухватиться за то немногое человеческое, что мы оставили в их тени: любовь, ненависть и месть. Пражский голем, чудовище Франкенштейна и "роботы" Карла Чапека - первые образы в долгой серии созданных людей, попытавших нарушить законы своих творцов. Мы не должны удивляться, что андроиды бунтуют против своего создателя - в конце концов, так поступили мы сами.

Андроиды - это оборотни от технологии, бесчеловечные убийцы в человеческой шкуре. Если их достаточно много, они также будут Неблагими (стр. 82-83). Но есть две специфические зацепки к их ужасности. Первое, мы создаем их; они - предсмертное желание нашего вида в металлической оболочке. Второе - это их чистая непримиримость: с ними нельзя договориться или подкупить; им нужно только переждать своих смертных соперников и тогда они заменят нас. Конечно, некоторые из них не могут ждать так долго.

Андроид

637 очков

Это стандартный андроид-диверсант, с металлическим эндоскелетом (Укрепленный СП 20) под жизнеподобной псевдоплотью (Разрушающаяся СП 30). Он пользуется преимуществом компьютерный разум, чтобы выполнять рутинные для человека задачи, при необходимости подключая умения вроде Наблюдения или Слежки. Полезный груз предназначен, чтобы пронести оружие, взрывчатку и прочее мимо невнимательного мяса.

Модификаторы атрибутов: СЛ+15 [150]; ЛВ+3 [60]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+5 [10].

Преимущества: Чувство направления [5]; ИИ [32]; Обоюдорукость [5]; Компьютерный разум 2 (4, 4) [44]; СП 30 (Разрушающаяся, -80%) [30]; СП 20 (Укрепленный 2, +40%) [140]; Обнаружение (Радио; Обнаружение сигнала, +0%) [5]; Необычный слух [15]; Не дышит [20]; Не ест/не пьет [10]; Улучшенное движение 1 (Наземная скорость 12) [20]; Высокий болевой порог [10]; Гиперспектральное зрение [25]; Машина [25]; Избирательный слух 2 [8]; Полезный груз 2 [2]; Устойчивость к давлению 1 [5]; Радио (Видео, +40%) [14]; Герметичность [15]; Целеустремленный [5]; Телескопическое зрение 1 [5]; Устойчивость к температуре 15 (-40°F до 210°F) [15]; Ультраслух [5]; Невозмутимость [15]; Устойчивость к вакууму [5].

Недостатки: Внешность (Чудовищная; Доступность, Только когда разрушающиеся СП уменьшены до половины, -40%) [-12]; Безжалостный [-5]; Несообразительный [-10]; Электроника [-20]; Косный [-5]; Безрадостный [-15]; Требует обслуживания (1 человек; каждые две недели) [-3]; Нет чувства юмора [-10]; Нет обоняния/вкуса [-5]; Сверхъестественные черты (Нет пульса) [-5].

Причуды: Неспособен плавать [-1]; Пугает собак [-1]; Некомпетентность (Плаванье) [-1].

Вариации

Он может быть ещё лучше в роли шпиона, если добавить Эластичную кожу и умение Изменение внешности.

Андроид-убийца: Эта модель оптимизирована для убийства врагов ... людей, в основном. Параметры: Андроид [637]; добавьте Боевые рефлексы [15], Улучшенное слежение 1 [5], Дополнительная атака 1 [25], Стрелок [25], Ладар (Уменьшенная дистанция, ×1/2, -10%; Только наведение, -40%) [10] и Бесшумность 1 [5]; и купите прописанный в "железе" набор боевых умений: Драка (Л) ЛВ+2 [4]-15, Огнестрельное оружие (Пистолет) (Л) ЛВ+3 [8]-16, Нож (Л) ЛВ+3 [8]-16 и Сворачивание шеи (Т) СЛ [5]-25. 747 очков.

Злой компьютер

Злые компьютеры могут быть демонами (злобный разум, захватывающий место в материальном мире) или полтергейстами (духами-аниматорами, контролирующими Плохое место). Колосс, массивный оборонный компьютер, решивший захватить контроль над вооруженными силами в "Колосс. План Форбина"- образец первого типа. HAL 9000 из "Космической одиссеи 2001 года" превратил космический корабль в технологичный дом с привидениями. Оба появились на свет в 1960х, когда обществу стало неуютно от количества решений, которые позволяли принимать компьютерам. Сорок лет спустя мы соединили проводами весь мир в самый огромный дом с привидениями за всю историю.

Злой компьютер (ИИ)

365 очков

Это сознание злого компьютера - разумная программа. Её преимущество Бессмертие работает как неограниченное число Дополнительных жизней с Копией и Требует тела. Если его текущая аппаратная оболочка разрушена, то резервная копия активируется на какой-нибудь удаленной машине. Чтобы предотвратить это, героям нужно найти и уничтожить скрытые копии или содержащие их компьютеры, или применить компьютерный вирус.

Модификаторы атрибутов: ИН+3 [60].

Модификаторы вторичных характеристик: Воля+4 [20].

Преимущества: ИИ [32]; Компьютерный разум 1 (8) [38]; Ускоренное мышление [45]; Математические способности 2 [20]; Подражание звукам [10]; Контроль разума (Только кибернетическое, -50%; Марионетка, -40%) [10]; Чтение мыслей (Только кибернетическое, -50%; Телекоммуникация, -20%) [9]; Переселение (Постоянное, +20%; Цифровое, -40%; Полный доступ к памяти, +10%) [90]; Нестареющий (Доступность, Только ИН, -75%) [4]; Бессмертие 3 (Ахиллесова пята, Компьютерный вирус, -30%; Копия, -20%; Требует тела, -20%) [45]; Визуализация (Надежность 4, +20%) [12].

Недостатки: Нечувствительный [-20]; Мания величия [-10]; Секрет (Разумный) [-20].

Расовый талант: +4 к Компьютерному взлому, Использованию компьютера, Программированию, Криптографии, Эксперту (Компьютерная безопасность) и Исследованиям [20].

Злой компьютер (Аппаратное обеспечение)

65 очков

Большой "макрофрейм" в крепком корпусе, подключенный к миру так, что он может наслаждаться удаленными чувствами и связью дальнего действия, позволяя ИИ злоупотреблять Поражением звукам, Контролем разума, Чтением мыслей, Переселением и т.д. Другие "оболочки" - вроде космических кораблей – будут с другими параметрами. Для определения текущих способностей ИИ, объедините черты ИИ и аппаратного обеспечения.

Модификаторы атрибутов: СЛ-10 [-100]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: МР +4; ЕЖ+65 (Размер, -40%) [78].

Преимущества: Дальновидение (Доступность, Только слух и зрение, -5%; Доступность, Только где есть компьютерные датчики, -20%; Увеличенная дистанция 19, +190%; Видимый, Камеры, -10%) [128]; Не дышит [20]; СП 5 (Невозможность одевать броню, -40%) [15]; Устойчивость к ранениям (Нет шеи) [5]; Машина [25]; Герметичность [15]; Телесвязь (Доступность, Требует какой-нибудь кабель, радиопередатчик, телефон и т.п., -10%; Широковещание, +50%; Универсальная, +50%; Видео, +40%) [69].

Недостатки: Электроника [-20]; Повышенное потребление 4 (Выносит 30 при отключении от источника энергии) [-40]; Нет восприятия глубины [-15]; Безногий (Неподвижный) [-50]; Нет манипуляторов [-50]; Нет обоняния/вкуса [-5]; Нет осязания [-20]; Ограниченный рацион (Электричество; Повсеместное) [-10].

Вариации

Оба шаблона предполагают мир ТУ8+ с сетями. Стиль "Плана Форбина" с "безумным оборонным компьютером" 1960х исключает Интернет, так что Дальновидение, Контроль разума, Чтение мыслей, Переселение, Телесвязь и Бессмертие будут ограничены горсткой других компьютеров, которые напрямую подключены к основному, если такие вообще есть. Он также может занимать подвал или склад (удвойте ЕЖ за каждые +2 к МР), а не только комнату среднего размера. С другой стороны, он будет наслаждаться множеством связанных с военными и промышленниками Союзниками, Секретным доступом и высоким Военным званием.

Злой компьютер может иметь многочисленных Союзников-роботом (со Слугой), некоторые из них Марионетки – или же с Разделением (Цифровое) вместе с Переселением (Цифровое), позволяя ИИ работать в двух местах одновременно. Или он может просто управлять техническим оборудованием, оружием и прочим своим умением Использование компьютера. Управляемое компьютером здание или космический корабль станет опасным для обитателей даже без покупки всевозможных систем жизнеобеспечения, сенсоров и систем защиты через Воздействия, Обнаружение, Природные атаки и т.п.

Логично предполагать, что у компьютера будут огромные уровни Раздельного сознания и

Дополнительных атак. К счастью, такое обычно не случается в фильмах.

Страх государства

Государство может призвать вас на обязательную службу. Государство может разорить вас. Государство может посадить вас в тюрьму. Государство может уничтожить вашу репутацию, испортить вашу жизнь и отделить вас от вашей семьи. Государство может отправить вас в ссылку. Государство может убить вас - или так, чтобы вы исчезли навсегда. Что не дает государству делать эти вещи?

Законы.

Иногда.

Я думаю, что мы - собственность.

Чарльз Форт, Книга Проклятых.

Люди в черном

Когда государство игнорирует законы, оно не может прибегнуть к своим обычным слугам. Ему потребуется такие служители, что не существуют, не имеют личности. Перед законом они ни живые и не мёртвые, и не боятся ничего, кроме своих незримых повелителей.

В 1953 уфолог Альберт Бендер неожиданно закрыл свое бюро изучения летающих тарелок, говоря, что делает это "по приказу сверху". Его главный репортер, Грей Баркер, знал кто в этом виновен: люди в черном (ЛВЧ), что посетили Бендера. Мифология НЛО получила своих собственных дьяволов, фигур, которые вскоре оказались впутаны в теории заговоров всех сортов. Основанные одновременно на злонамеренных Неблагих (стр. 82-84) из старых историй и реальных примерах Гестапо и КГБ, люди в черном представляли государство в виде некроманта, вызывающего демонов для исполнения поручений. Но в отличии от Фауста, государство не стремится узнать запретные знания - оно стремится скрыть их.

Человек в черном

666 очков

Люди в черном обычно не убийцы. На их боевые умения в первую очередь намекают, а не показывают их. Но уничтожение одного ЛВЧ лишь вызовет двух или трех на его место – в этот раз сопровождаемые вполне смертоносными бойцами войск специального назначения.

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ЛВ+2 [40]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+5 [10]; Воля+3 [15]; Восп+3 [15].

Преимущества: Административное звание 6 [30]; Союзники (Отряд элитных солдат или полицейских; Построен на 75%; 12 или меньше; Призываемый, +100%) [72]; Альтернативное имя (Легальное) [5]; Боевые рефлексы [15]; Чувство опасности [15]; Эмпатия [15]; Трудно убить 2 [4]; Высокий болевой порог [10]; Упёртый [15]; Представитель силовых структур [15]; Юридическая неприкосновенность [15]; Устройство стирания памяти (Memory Wipe Gizmo, стр. 13) [98]; Военное звание 6 [30]; Покровитель (Агентство; 15 или меньше; Особые способности, +50%) [113]; Полицейское звание 6 [30]; Восстановление сознания [10]; Секретный доступ [15]; Совпадение 2 [30]; Невозмутимость [15]; Безымянный [10].

Недостатки: Безжалостный [-5]; Служба (Агентство; 15 или меньше; Особо опасная) [-20]; Нетерпимость (Враги государства) [-5]; Нет чувства юмора [-10]; Самоуверенность (12) [-5].

Причуды: Говорит монотонно [-1]; Одевается в черное [-1].

Умения: Запугивание (С) Воля+2 [4]-15*; Дзюдо (Т) ЛВ+1

[8]-13; Слежка (С) ИН+3 [12]-13.

Техники: Залом руки (С) Дзюдо+4 [4]-17; Удушение (Т) Дзюдо [3]-13.

* Включает +1 за Безжалостный.

Вариации

Люди в черном наслаждаются предоставляемым теневым правительством слежением, достигающим уровня глобального Дальновидения (как у злых компьютеров, стр. 88-89), но обычно должны возвращаться в свой непримечательный фургон или невинно выглядящее здание в центре города для доступа к этим возможностям. Также у них разнообразное оборудование, зачастую более высокого ТУ по сравнению с нормой для кампании: миниатюрные рации со скремблером, незаметная нательная броня, неотслеживаемое личное оружие с глушителем - и это только начало. Их непроницаемые черные очки могут обеспечивать Гиперспектральное зрение – или Зрение в темноте, в киношной или открыто сверхъестественной версиях. Кроме своих гражданских черных автомобилей последней модели, ЛВЧ могут летать на невидимых на радарах черных вертолетах, скопированных летающих тарелках или даже более экзотическими способами. Паранормальные ЛВЧ могут обладать силой Государства (стр. 32-33).

Агент: Настоящий, в основном реалистичный государственный агент. Параметры: Детектив (стр. 37) [80]; Добавьте СЛ+2 [20], ЛВ+2 [40], ЗД+2 [20], Воля+2 [10], Союзники (Отряд элитных солдат или полицейских; Построен на 75%; 9 или меньше; Призываемый, +100%) [36], Альтернативное имя (Легальное) [5], Безжалостный [-5], Боевые рефлексы [15], Служба (Бюро, 15 или меньше) [-15], Представитель силовых структур [15], Юридическая неприкосновенность [15], Покровитель (Бюро; 12 или меньше) [40], Полицейское звание 2 [10] и Секретный доступ [10]; и купите причуды, умения и техники как у ЛВЧ [29]. 325 очков.

Мандроид: В историях об НЛО свидетельские описания ЛВЧ позволяют предположить, что они роботы или искусственные формы жизни, а не запуганные государственные служащие. Они стирают разумы через контакт глаз и монотонное зачитывание маскирующей памяти: "Вы видели планету Венера". Параметры: СЛ+2 [20]; ЛВ+2 [40]; ЗД+2 [20]; ЕЖ+5 [10]; Автомат [-85]; Безжалостный [-5]; Не спит [20]; Высокий болевой порог [10]; Представитель силовых структур [15]; Юридическая неприкосновенность [15]; Машина [25]; Мантра стирания памяти (Memory Wipe Mantra, стр. 13) [70]; Восстановление сознания [10]; Сверхъестественные черты (Шероховатая кожа) [-10]; Невозмутимость [15]; Безымянный [10]; и купите причуды, умения и техники как у ЛВЧ [29]. 209 очков.

Тульпа: Одна из теорий настаивает, что ЛВЧ - тульпы (стр. 81), созданные вездесущим государственным вмешательством, массовой паранойей или мучимой совестью свидетелей НЛО. Для соответствия рассказам о людях в черном, эта тульпа имеет "материальную, но все ещё внушающей сверхъестественный страх" форму. Параметры: Взрослая тульпа (стр. 81) [244]; добавьте Круговой обзор [25], Безжалостный [-5], Боевые рефлексы [15], Чувство опасности [15], Разделение 2 (Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%) [67], Эмпатия [15], Призрачное перемещение (Ghostly Movement, стр. 20) [30], Трудно убить 2 [4], Высокий болевой порог [10], Упёртый [15], Устойчивость к ранениям (Однородный) [40], Стирание памяти 3 (Memory Wipe, стр. 12) [114], Ментальная связь (Дубликаты) [10], Восстановление сознания [10], Телесвязь (Телепатия, -10%) [27] и Безымянный [10]; удалите Неспособен говорить, Нематериальность, Невидимость и Телекинез; замените Требует обслуживания на (Паранойя; 1 человек; Еженедельно) [-5], Сверхъестественные черты на (Нечеловеческое спокойствие) [-5], и Уязвимость на (Любая атака от законных представителей власти ×4) [-40]; уточните мотивацию как Навязчивая идея (Защищать государственные тайны); и купите причуды, умения и техники как у ЛВЧ [29]. 492 очков.

Страх смерти

В далекой перспективе мы все умрем. Все страхи - и все надежды, все мечты - ведут в могилу. В её зияющей пустоте мы видим ничего кроме червей, и чуем лишь запах разложения. Мы все там окажемся, готовы к тому или нет. Иногда мы оказываемся там слишком рано - но может быть куда страшнее, если кто-то окажется там слишком поздно.

Зомби

Зомби - трупы, движимые могущественной магией (например, заклинанием Зомби (Zombie, стр. B252)), обычно под контролем своего создателя, если такой есть. Плоть зомби мертва, проходя стадии от мертвецкой бледности через зеленоватую бесцветность до не прекращающегося гниения и разложения (хотя если не останется ничего кроме костей, то это уже будет скелет, а не зомби; см. стр. 27). Зомби обычно происходят от людей, но не всегда - к примеру, любимый питомец семьи может вернуться из мертвых и изводить своих прежних хозяев в качестве зомби.

Зомби могут использовать любое оружие, от ломов до .45 пистолет-пулеметов, но они куда эффективнее управляются с оружием ближнего боя, чем с огнестрельным, так как редко помнят о необходимости целится и перезаряжать оружие. Зомби способны следовать устным командам своего создателя или того, кому он прикажет подчиняться. Также зомби можно дать простую "программу": "нападай на каждого, кто войдет в комнату, и продолжай атаку пока они не уйдут". Если создатель запрограммированного зомби умрет или не вернётся, зомби останется на своем посту, вечно бдительный, готовый исполнить свои приказы.

Зомби

-111 очков

Зомби не чувствуют боли, не могут быть оглушены и не получают пенальти к умениям за ранения. Зомби со сломанной конечностью продолжит сражаться, при необходимости ползая из-за невозможности нормально ходить. Потерянная ступня уменьшает Движение на 1; потерянная нога или две потерянные ступни уменьшают Движение на 3; безногий зомби с по крайней мере одной хорошей рукой может ползти с Движением 1.

Модификаторы атрибутов: СЛ+1 [10]; ИН-2 [-40].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+5 [10].

Преимущества: Не спит [20]; Гниющая нежить (Rotting Undead, стр. 27) [59]; Целеустремленный [5]; Невозмутимость [15].

Недостатки: Автомат [-85]; Неспособен учиться [-30]; Неприятный голос [-10]; Перепрограммируемый [-10]; Неисцеляемый (Полная) [-30]; Богатство (Нищий) [-25].

Особенности: Затрагивается заклинаниями Контроль зомби и Изгнать зомби; Лишен и не может тратить ЕУ; Нет ментальных умений.

Вариации

Фильмы предлагают два подкласса зомби: классических "медленных зомби", наблюдаемых в Белом зомби и Ночи живых мертвецов, и новых (спорных) “быстрых зомби” из "28 дней спустя" и "Обители зла". Следующие линзы применимы к шаблону выше и к любой из следующих далее версий:

Быстрый зомби: Базовая скорость+2 [40]. +40 очков.

Медленный зомби: Базовая скорость-1 [-20]; Базовое движение-1 [-5]. -25 очков.

Зомби из фэнтези тоже отличаются; см. GURPS Магия.

Толпы зомби

Некоторые ужасные создания - зомби, Глубинные, разгневанные крестьяне и т.д. - нападают внушительными толпами. Отображение в игре битвы с множеством одинаковых противников может оказаться сложным и затратным в плане времени. Эти опциональные правила показывают как отобразить их как рой (см. Атаки роем (Swarm Attacks), стр. B461).

Рой из оппонентов с МР 0 , или толпа, содержит по три идентичных участника за каждую клетку поля боя. Движение и СП как у существ-участников. Это касается и урона - но, в отличии от роев

меньших созданий, толпы наносят отдельные атаки, а не общее количество повреждений. Используйте Стрельбу очередями (Rapid Fire, стр. B373) для определения числа попаданий. Контактные атаки толпы считаются имеющими Отд 1 для этого правила.

Толпы также могут использовать захваты. Считайте их СЛ на 40% выше значения СЛ отдельного участника для удерживания, сваливания и пр. Эти результаты идентичны Коллективному бою вплотную (Multiple Close Combat, стр. B392). Только одна толпа может удерживать цель размером с человека за один раз.

Толпы атакуются как обычно. Считайте их для этой цели одним существом. Они могут предпринимать любую активную защиту, хотя в ужасах большинство толп тотально атакуют. Особо умелые герои могут решить использовать множественные атаки для уничтожения толп; см. Человек-армия (One-Man Armies, стр. 118) в GURPS Supers.

Толпа не будет автоматически Рассеянной (Diffuse). Используйте обычные правила для ранений у базового шаблона; т.е. люди получают урон как обычно, зомби - Неживые, а злые деревья будут Однородными. ЕЖ толпы равно 60% ЕЖ её участников. После получения этого или большего ранения, толпа рассеивается: некоторые из них выбывают с тяжелыми ранениями, или оглушены, растеряны, запутались в телах друг друга или иным образом не в состоянии эффективно сражаться в виде толпы. Если ИП продолжат атаковать разгромленную толпу, то её участники могут отбиваться как отдельные противники!

Некоторые толпы формируются вновь; т.е. 12-клеточная орда зомби может оправиться даже от полного разгрома в восьмиклеточную толпу. Существа с Регенерацией, Бессмертием и аналогичным могут возвращаться в прежней силе. Разгневанные крестьяне могут и не вернуться, в зависимости от морали и лидерства.

Пример 1: Занимающая одну клетку толпа средних людей (все атрибуты 10) обладает Движением 5, СЛ 10 (СЛ 14 для захватов) и Сс 3 атаку, наносящую 1к-3 дробящего вреда crushing с умением 10 – кулаками! У ней СП 0 и до разгрома она выдержит 18 ЕЖ.

Пример 2: Трехклеточная толпа медленных голливудских зомби (ниже) обладает Движением 2, СЛ 11 (СЛ 15 для захватов) и Сс 9 атаку, наносящую 1к-2 дробящего с Заражением. Они страдают меньшими эффектами от пробивающих и проникающих ранений (стр. B380), но ×4 ранениями от попаданий в голову. У толпы СП 0 и потребуется снять 87 ЕЖ для рассеивания!

Киношный зомби

В второсортных фильмах определенное заражение - от утечек химикатов до кометной радиации и странных болезней - может "оживить" трупы, превращая их в ходящих мертвецов. Некоторые даже превращают живых людей в зомби. Таким существам обычно свойственен неутолимый аппетит к человеческой плоти (особенно мозгам!), и от них может быть очень сложно избавиться, не распространяя заражения ещё дальше. Учитывая их голод и тот факт, что они часто поднимаются из могил, их можно считать ещё одной вариацией гулей (стр. 59-60), в этой вариации объединяющие страх порчи со страхом смерти и увечий. “Медленные зомби”, в особенности, вызывают страх болезни, непримиримой и неизбежной.

Киношный зомби: Зомби [-111]; добавьте ЛВ-1 [-20], Зависимость (Человеческая плоть или мозги; Нелегальное; Ежедневно) [-45], Боязнь (Дневной свет) [-30], Боязнь (Огонь) [-20], Обжорство (6) [-10], Независимые части тела (Нет присоединения (No Reattachment), -60%) [14], Заражение [-5], Неконтролируемый аппетит (6) (Человеческие мозги) [-30] и Уязвимость (Выстрелы в голову ×4) [-60]; и удалите Не ест/не пьет. -327 очков.

Зомби вуду

Волшебники Вудун (бокоры) обращают живых людей в зомби (зомбис) через ритуальные практики, связанные с контактным ядом тетродотоксином. Ингредиенты варьируют: возможным выбором будут иглобрюхие рыбы, определенные амфибии и разнообразные растения, которые можно найти на Гаити. Гаитянские зомби традиционно могут быть упокоены, если вкусят соли или (порой) увидят море; могущественный маг или жрец способен вернуть зомби к нормальной жизни. Эти зомби - монстры культуры, рожденной в принудительной работе, так что страх не в том, что он

нападет на кого-то, а в том, что кого-то можно превратить в зомби - бесчувственного, лишенного разума и эмоций раба, навеки.

В исторических ужасов злые землевладельцы могут использовать рабочих и слуг-зомби, а местные жители будут сторожить могилы своих родственников по ночам на тот случай, если смерть была не естественной, а вызванной зомбирующим ядом. В современности становление зомби - это крайняя форма наказания за переход норм общества. Это может случиться с каждым, от жестокого преступника до чересчур любопытного антрополога.

Неживой зомби вуду: Зомби [-111]; добавьте Пониженное потребление 2 [4], Уязвимость (Соль ×4) [-40] и Ослабление (Соль; 1к/минута) [-20]; удалите Не ест/не пьет, Устойчивость к ранениям (Нет крови) и Неисцеляемый; и модифицируйте Не дышит Запас воздуха, 25×, -50%. -162 очков.

Зомбированный человек: ЛВ-2 [-40]; ИН-2 [-40]; ЗД-2 [-20]; ЕУ+2 [6]; Базовое движение-1 [-5]; Автомат [-85]; Неспособен учиться [-30]; Заблуждение (“Я мертв”) [-15]; Не спит [20]; Высокий болевой порог [10]; Адаптация к темноте 2 [2]; Пониженное потребление 2 [4]; Перепрограммируемый [-10]; Социальная дискриминация (Мертвый) [-20]; Устойчивость к температуре 2 [2]; Невозмутимость [15]; Богатство (Нищий) [-25]; и причуда “Плохо пахнет” [-1]. -232 очков.

Мумия

Мумии - это трупы, которые были забальзамированы (или были обезвожены природой при помощи сухого разряженного воздуха) и неким образом вернулись к жизни. Культуры от инков до китайской династии Тан и средневековых арагонцев практиковали мумификацию. Однако большинство известных мумий - в ужасах и реальном мире - произошли из древнего Египта. Древнеегипетская религия требовала сохранения физического тела насколько возможно долго. Намеренные мумификации начались в Египте уже в 2600 г. до н.э., хотя эффект иссушения от песка, в котором обычном их хоронили, естественным образом сохранял тела в более ранние периоды. Мумии обычно реанимируются магией или силой богов; магические листья тана или другие мистические ингредиенты тоже могут оживить и поддерживать их.

Сохраненные тела фараонов - самые известные мумии, но не единственные. Женщины, верховные визири и "бригадиры" команд рабочих - фактически любой с властью и деньгами - мог быть мумифицирован. Кроме того, египтяне мумифицировали всевозможных животных: птиц, кошек, волков, лошадей, собак, даже рыб, змей и крокодилов. Представьте сценарий, в котором великий визирь после воскрешения поднимает армию цапель или кобр в качестве своих слуг!

Мумия редко атакует в лоб, предпочитая "притворяться мёртвым", чтобы нападсть из засады на надоедливых смертных. Их любимая тактика - это Сдавливание горла (strangle, стр. B370) сзади, пока жертва не умрет; Удушающий захват (Strangle Hold, стр. 30) делает это проще. Исследователи, сражающиеся с мумиями, также должны помнить о том, что эта нежить весьма воспламеняема из-за сухих одеяний (а порой из-за бальзамирующих составов).

Гробницы мумий славятся несметными богатствами и не меньшей археологической ценностью. Проблема лишь в том, что мумии обычно движимы своими создателями или собственной маниакальной волей в желании страшно отомстить над каждому, кто осквернит их гробницу. Очень редкие не контролируются никем - они могущественные волшебники, кто обманул смерть превращением в неумирающую форму мумии. Такие существа независимы, злы и очень умны, и типично окружены меньшими зомби различных типов. Они могут просто желать уединения, безустанно разыскивать свою реинкарнировавшую невесту или же посылать своих слуг на поиски идеального нового тела...

Мумия

80 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+10 [100].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+5 [10]; Базовое движение-1 [-5].

Преимущества: Не спит [20]; Упёртый [15]; Мумифицированная нежить (стр. 27) [80]; Невозмутимость [15]; Бессмертие 2 (Ахиллесова пята, Огонь, -50%) [50].

Недостатки: Разорительная привычка (12) (Оставаться внутри и охранять гробницу; убивать похитителей и возвращаться при насильственном извлечении) [-15]; Зависимость (Погребальный амулет; постоянно) [-150]; Неприятный голос [-10]; Неисцеляемый (Полная) [-30].

Вариации

Эти параметры предполагают, что мумия черпает свои силы и нежизнь из какого-либо рода амулета; т.е. свитка папируса, магического кристалла или сосуда-канопы с сохранившимся сердцем. Для адаптации этого шаблона к нежити без талисмана, удалите Зависимость и Бессмертие. Средневековые буддисты в Китае, Тибете и Вьетнаме покрывали своих мумий многочисленными слоями лака; это может предоставить СП вплоть до 5, и вражеским огненным атакам придется пробить его, чтобы сработал эффект от Хрупкий (Воспламеняемый). Киношные мумии – и некоторые книжные – обладают Навязчивой идеей (Поиск своей реинкарнировавшей истинной любви). Жрецы-мумии имеют Магичность или Дарованную силу (и, возможно, Благословение) вместе с множеством зависящих от цивилизации заклинаний; см. GURPS Egypt или иную подходящую книгу.

Проклятие мумии

Мумия короля Тутанхамона по заверениям несла могучее проклятие: "Смерть прибудет на быстрых крыльях к каждому, кто притронется к могиле фараона". Смерть (через укус зараженного москита!) пришла в следующем году к лорду Карнавону, одному из спонсоров раскопок могилы Тутанхамона, что приадло убедительности истории. Для повторения такого эффекта мумии могут использовать Проклятье (Pestilence, стр. 15-16), армию творчески мстительных культистов-приспешников или (для мумифицированных волшебников) следующее заклинание.

Проклятие мумии

Касательное; Особое Сопротивление

Маг должен коснуться субъекта. При успешном касании, субъект проходит проверку ЗД, провал значит что он попал под проклятие. Прямого эффекта нет, но жертва должна проводить бросок на ЗД каждую неделю; каждый провал причиняет 1 ЕЖ вреда. Если жертва достигла 0 ЕЖ, она впадает в кому и сама становится похожей на мумию. Со временем, если помощь не оказана, она погибнет - но тело не будет разлагаться. Хотя оно не встанет как мумия само по себе, заклинание Зомби (Zombie, стр. B252) будет работать на теле с +4.

От проклятия мумии всегда есть лекарства, которое Мастер хранит в тайне. Это может быть заклинание (вроде Снять проклятье), эликсир или редкая трава. Могут существовать разные версии этого заклинания, у каждого свое лекарство. Никто не может быть под воздействием более одного проклятия мумии единовременно.

Длительность: Постоянно, пока не вылечено.

Стоимость: 3.

Требования: Проклятие и Чума. Маг также должен быть мумией.

Для маленьких, Мормо принес страх...

- Эринна, «Прялка» (ок. 600 г. до н.э.)

Лилиту

Что хуже смерти? Смерть ваших детей. Ваша надежда на бессмертие, на жизнь после жизни - пропали.

Лилиту были первыми монстрами письменной истории, возможно оказавшиеся в аккадских и

ассирийских мифах из более древних шумерских преданий. Их имя происходит либо от аккадского лили («ночь»), либо от шумерского лил («ветер»): лилиту – это летающие чудовища, приносящие смерть по ночам. В своей ранней форме лилиту обладали крыльями и когтями хищной птицы, иногда телом льва, а порой и хвостом скорпиона. Во всех воплощениях она убивала младенцев в колыбелях: удушением, ядом или лихорадкой.

В талмудических представлениях она стала «Лилит», высокомерной первой женой Адама, проклятой Богом и королевой ведьм. Многие смежные культуры – и некоторые несмежные, вроде басков и малайцев – создали свои версии лилиту, из-за контакта с культурой Междуречья либо из-за того, что страх за детей повсеместен. Либо потому, что лилиту существуют…

Лилиту

461 очко

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ЛВ+4 [80]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+3 [6]; Воля+2 [10].

Преимущества: Воздействие 2 (Доступность, Только очень маленькие дети, -50%; Воздействие на материальное, +40%; Удушение, +100%; Связь, +10%; Контактный бой, Досягаемость В, Нет парирования, -35%; Требует подготовки, 1 минута, -20%) [29]; Альтернативная форма (Совка) [15]; Средние когти [8]; Зрение в темноте [25]; Полет (Крылатый, -25%) [30]; Пиявка 2 (Ускоренное лечение (Accelerated Healing), +25%; Доступность, Только очень маленькие дети, -50%; Воздействие на материальное, +40%; Связь, +10%) [37]; Спектер (Specter, стр. 27) [279].

Недостатки: Внешность (Уродливая) [-8]; Зависимость (Дыхание младенцев; Нелегальное; Ежедневно) [-45]; Боязнь (амулеты Пазузу) [-10]; Нет Не ест/не пьет [-10]; Ночной житель [-20]; Дурная расовая привычка (Убивать младенцев) [-15].

Особенности: Бесплодие; Не даёт молока.

Вариации

Приведенный шаблон акцентирует детоубийственные аспекты лилиту, но она быстро отклонилась от этого ограничения и поглотила черты других мифологических существ. В некоторых историях они кошачьи, а не птицы; в других она крылатый суккуб (стр. 66), которая буквально "способна на те поступки, на которые твоя жена никогда не согласится". В более поздних историях она получила много общего от гулей (стр. 60), и населяет те же пустыни. Таким образом можно сохранить "аутентичность", свободно добавляя и меняя черты лилиту, суккуба и многочисленных приведенных ниже вариаций.

Любая из этих линз применима к шаблону:

Материальная лилиту: Любая лилиту может быть материальной, а не духом. Параметры: замените Спектер на Не спит [20], Иммунитет к метаболическим угрозам [30], Невидимость (Только материальное, -10%; Переключаемость, +10%; Видимая тень, -10%) [36] и Нестареющий [15]; удалите Не ест/не пьет; и уберите улучшение Воздействие на материальное у Воздействия и Пиявки. -188 очков.

Только крылья: В некоторых пересказах лилиту имеют лишь крылья и лишены рук. Параметры: Добавьте Нет хороших манипуляторов [-30] и модифицируйте ЛВ бонусом от Нет хороших манипуляторов, -40%. -62 очков.

Шаблоны-вариации:

Ардат-лили: Происходящая от аккадского слова, значащего "проститутка", эта версия лилиту угрожает молодым мужчинам. Она не способна заниматься нормальным сексом, но вместо этого вызывает экстаз (стр. B428) в своих жертвах во время кормления. Параметры: Лилиту [461]; добавьте Воздействие 3 (Доступность, Только на мужчин, -20%; Основано на Воле, +20%; Контактное действие, -30%; Экстаз, +100%; Связь, +10%; Контактный бой, Досягаемость В, Нет

парирования, -35%; Требует подготовки, 1 минута, -20%) [38], Альтернативная форма (Прекрасная женщина) [15], Зависимость (Сексуальная энергия; Еженочно) [-30], Развратность (6) [-30], Социальная дискриминация (Злой дух) [-15] и Сверхъестественные черты (Совиные лапы; Доступность, Только в форме женщины, -10%) [-9]; удалите Воздействие 2, Зависимость (Дыхание младенцев) и Дурная расовая привычка; и замените Пиявку на Пиявку 2 (Ускоренное лечение, +25%; Доступность, Только на мужчин, -20%; Связь, +10%) [34]. 458 очков.

Сиуатетео: У ацтеков были свои поедающие детей вампиры - духи женщин, погибших при родах и вымещающих месть на детях и молодых женщинах. Даже сегодня темными ночами они прячутся вдоль перекрестов Мехико. Параметры: Лилиту [461]; добавьте Альтернативная форма (Гремучая змея) [15], Нетерпимость (Беременные женщины) [-5], Парализующее касание (Paralyzing Touch, стр. 12) [26], Сверхъестественные черты (Безжизненный) [-10], Неконтролируемый аппетит (12) (Человеческая кровь) [-15], Укус вампира [30], Уязвимость (Огонь ×3) [-45], Уязвимость (Проникающее в сердце ×4) [-40] и Ослабление (Солнечный свет; 1к/минута) [-60]; удалите Зависимость, Боязнь и Ночной житель; увеличьте бонус СЛ до +7; модифицируйте Нематериальность Возвращением, +60% (стр. 16); и удалите Крылатый из Полета. 540 очков.

Классическая ламия: Оригинальная убивающая детей змееподобная великанша из греческого мифа, а не одноименное существо романтизма (см. Романтичный вампир, стр. 65-66). Проклятая Герой бесплодием и неспособностью закрыть глаза, она получила от Зевса способность заменять глаза украденными. Эллинские и более поздние ламии делили с ардат-лили способность принять облик привлекательной женщины, а также укус вампира. Параметры: Человек-змея (стр. 84) [108]; добавьте СЛ+10 [100], Внешность (Чудовищная) [-20], Хронические боли (Серьёзная; 4 часа; 6 или меньше; Смягчение, Свежие украденные глаза, Ежемесячно, -70%) [-2], Божественное проклятье (Бесплодна и не может закрыть глаз) [-15], Не спит [20], Иммунитет к метаболическим угрозам [30], Нетерпимость (Беременные женщины) [-5], Дурная расовая привычка (Поедать детей) [-15], Социальная дискриминация (Монстр) [-15], Нестареющий [15], перк "Может заменять глаза похищенными" [1] и черта Нет ног (Скользящий); удалите Секрет; и замените Острые когти на Средние когти [8]. 225 очков.

Ламашту: Аккадский демон, схожий с лилиту, на самом деле являющийся единственной крылатой львицей, а не целой расой монстров. Вместо кражи дыхания у младенцев она кормит их отравленным молоком по ночам – не из-за следованию нужде или зависимости, но лишь по своей жестокости. В некоторых версиях она также отравляет тех, с кем занималась сексом. Параметры: Лилиту [461]; добавьте Мех [1], Аура смерти [-10], Проклятье (Pestilence, стр. 15-16) [50], Садизм (6) [-30] и Токсическая атака 3к-1 (Кровяное действие, -40%; Цикличнось, 1 час, 4 цикла, Сопротивление, +30%; Инкубация, 1 минута, -10%; Требует подготовки, 1 минута, -20%; Сопротивление, ЗД-4, -10%; Симптомы, 2/3 ЕЖ, -3 СЛ, ЛВ, ИН и ЗД, +90%) [16]; удалите Воздействие, Зависимость и Пиявку; и увеличьте бонус СЛ до +10. 547 очков.

Стрикс: Эти ведьмы-оборотни из римских легенд по ночам принимают форму птицы и пьют кровь детей и молодых мужчин. От него и произошло румынское слово для вампира, стригой, и итальянское слово для ведьмы, стреже. Параметры: Ведьма (стр. 82) [150]; добавьте Альтернативную форму (Совка; Проецируемая форма, -50%) [8], Общение с животными (Специализация, Птицы, -50%) [13], Неконтролируемый аппетит (12) (Человеческая кровь) [-15] и Укус вампира (Доступность, Только в форме птицы, -10%) [27]; и удалите Союзника. 171 очков.

Страх апокалипсиса

Не считая изолированных паник во времена, когда пришёл первый миллениум, большинство средневековых хилиастов (и в христианской и в исламской цивилизациях) пребывали в экстазе и благоговении – признаем, порой смертоносном экстазе и благоговении – каждый раз, когда апокалипсис казался наиболее вероятным. Страх конца света был вроде эпидемии, бушующей и непродолжительной, со всплесками, когда на небе вспыхнет комета или у ворот появится убедительный странствующий монах.

Лишь в Новейшее время, страх апокалипсиса смог превратиться в хроническое состояние. Конец Холодной войны лишь заменил ядерный апокалипсис экологическим. Паника Y2K показывала компьютерного бога-идиота, с которым человечество невольно заключило договор о самоубийстве. Паранойя по поводу перенаселения породила своих собственных зомби, вечно голодных, всепожирающих Других. Кошмары о глобальном потеплении смешали со страх технологии с

фобиями отравления и щепоткой космического ужаса. Но всё это началось с Бомбы.

Дайкайдзю

Два фильма запустили тренд «атомных монстров»: "Чудовище с глубины 20000 морских саженей" (США, 1953) и "Годзилла" (Япония, 1954). Оба показывали гигантских динозавров, пробужденных атомными испытаниями, соединяя страхи мстительной природы и вышедшей из-под контроля технологии, и оба монстра распространяли на своём пути заражение (чуму в одном случае и радиацию во втором). Хотя Голливуд ухватился за идею и использовал её – начиная с "Them!" 1954 года, о гигантских атомных муравьях – именно японцы превратили приходящее увлечение в икону. Годзилла и его наследники были дайкайдзю, «гигантские странные звери». Дайкайдзю множились и мутировали, распространялись в другие земли и обретали новый символизм. Южнокорейское "Вторжение динозавра" играло на страхе государства, тогда как страх беспомощности, вспыхнувший после 9/11, подпитывал "Монстро", американский фильм, соединяющий страх других и страх вселенной.

Остановить дайкайдзю

Дайкайдзю - это обретший плоть апокалипсис. Их СЛ и ЗД измеряется тысячами, с аналогично стратосферным СП и внушительным уроном от радиоактивного огненного дыхания или чего-то похожего (т.е. дайкайдзю 21 века может выпускать удушливые облака углекислого газа). Даже его шаги должны быть опасны; те, кого не раздавит сразу же, погибнут от радиации или сердечного приступа от испытанного шока. Короче говоря, ни один ИП - по крайней мере в ужасах - не должен иметь шанса убить его в честном бою. В кампаниях, содержащих супергероев такого уровня, появление дайкайдзю может быть единственным способом внедрить в игру ужас, хотя довольно сложно сделать это больше чем один раз или два и не скатиться в

фарс в стиле студии Тохо.

В современном мифе есть лишь два способа остановить настоящего дайкайдзю (меньшие кайдзю могут быть убиты так же просто, как и любой дракон): призвать на помощь другого дайкайдзю и победить с его помощью, либо уничтожить его научным супероружием вроде того, что послужило причиной его появления. Символически это можно считать одним и тем же методом, но в игровых терминах заметна разница.

В кино силы самообороны Японии могут просто послать за Годзиллой если свирепствует Кинг Гидора; в кампании ужасов героям предстоит более тяжелая работа. Возможно им придется совершить путешествие на остров монстров, отбиться от кайдзю или людей-амфибий и достичь своего дремлющего спасителя. Даже нахождение другого дайкайдзю может быть сложной задачей, требуя Исследования, Тайного знания, Географии или более неочевидных умений и способностей. Любой ложный след или лишний бой означает возможные тысячи смертей дома; Мастер должен попробовать донести чистый невообразимый ужас дайкайдзю до игроков, устраивая буквально гонку против конца.

Во большинстве историй о дайкайдзю военные хотят использовать Бомбу Побольше для уничтожения монстра, невзирая на почти полную уверенность в том, что она пробудит ещё более жутких монстров. Герои могут попробовать отговорить генералов от настолько дерзкого поступка, или же просто работать с известным дедлайном ("Мои источники утверждают, что ВВС запустят кобальтовую бомбу через 48 часов - нам лучше заполучить работающие разрушители кислорода за 40"). Разработка плана уничтожения дайкайдзю во многом похожа на борьбу с болезнью (стр. 86-87) в рамках считанных дней, а не месяцев. Проще говоря, это работа для кого-то с преимуществом Изобретатель.

Тем временем другие ИП будут добывать экспериментальные компоненты, отбиваться от паникующих орд или спасать подружку изобретателя от гигантского мотылька. Мастер должен не только сбалансировать умения и "экранное время" для каждого, но ещё и передать возможность, что даже изобретение героев может сработать не так, как ожидалось - все, что достаточно сильно для остановки апокалипсиса, достаточно сильно, чтобы его вызвать. Если игроки готовы рискнуть судьбой мира, Мастер тоже должен быть готов. Действуйте, как будто вы действительно собираетесь это сделать!

Страх ада

Так что же случается после смерти? Мы не знаем, но это пугает нас. Церкви говорят, что если мы нарушаем правила, мы попадаем в ад - и мы все знаем, что мы нарушаем правила. Впрочем, ад не всегда готов ждать нашего прибытия. Иногда он приходит сюда.

Ад - это неправильность, моральная, физическая и духовная. Его обитатели - это обретшие форму наши грехи, вынесенные вовне и пугающие. Некоторым образом они служат основой для всех других монстров, которые также представляют воплощенный грех: вампиры для похоти или жадности, оборотни или убийцы-психопаты для гнева, зомби для лени, вендиго для обжорства и дайкайдзю с андроидами для гордыни. Некоторые показывают более специализированный грех: например, гули - это каннибализм, а лилиту - убийство детей. Призраки могут воплощать любой из этих грехов, и вся нежить есть грех против законов жизни и смерти. Страх других может быть гневом или завистью; страх вселенной - отчаянье. Что такое монстры, если не нарушение природного закона ... и что такое нарушение закона Творения, как не грех?

"Не бойся!"

Когда-нибудь задумывались, почему это первое, что произносит ангел в Библии? Это потому что ангелы являют чистый и невыносимый ужас. Они являют силу Бога, не отягощенную милосердием или любыми иными человеческими чувствами – чистый, безжалостный Бог. Это оборотная сторона страха ада: страх того, что если Бог просто посмотрит на тебя, он тут же отправит тебя в ад.

Популярное представление об ангелах несколько смягчилось в 19 веке из-за культа "ангелов-хранителей", но драмы ужасов знают, что они - не люди. Фильмы вроде Пророчества и Легиона и (в своих четвертом и пятом сезонах) телесериал Сверхъестественное показывают некоторых ангелов как готовых пойти на истребление человечества, вызывая страх апокалипсиса. Даже поддерживающие людей ангелы в таких историях склонны к ударам небесной артиллерии и взглядам, подобным старинному "Убивайте всех, Господь узнает своих". Многие ИП обладают хотя бы одним "грешным" недостатком; и если они достаточно внимательны, то должны понимать, что ангелы тоже будут знать об их наличии.

Создавайте ангелов как демонов, но без каких-либо недостатков; аслай (стр. 96) и искуситель (стр. 97) станут превосходными нестандартными ангелами. Хотя ангелы обычно Потусторонние (Outsider, стр. 27) в легендах Средневековья и Ренессанса, они больше Обитатели предела (Threshold Entity, стр. 27) в современной мифологии. Добавьте Полет (обычно Крылатый), непременно Ужас (или Трепет (Awe) из GURPS Силы) и традиционный Палаш (Broadsword). Большинство ангелов также имеют Истинную веру, плюс Упёртый и/или Невозмутимость – и Мастер может также оправдать наличие почти любого другого преимущества. Ангельские недостатки сравнительно немногочисленные и редки, хотя Требования веры, Неприятный голос, Фанатизм и Нет чувства юмора не так и редки. В некоторых кампаниях ангелов можно ограничить "Енохианскими печатями" или заклинаниями-аналогами Пентаграммы.

Демон

Демоны из произведений ужасов довольно сильно отличаются демонов из фэнтези (какими, к примеру, они изображены в GURPS Magic). Демоны в фэнтези - это краснокожие, окутанные огнем гиганты с рогами и крыльями. В ужасах демон может выглядеть именно так, но велик шанс, что вы подобное никогда не увидите. Демоны в ужасах склонны к распространению своего зла на смертном плане незаметно, обычно через одержимых людей. В большинстве случаев встреченный в нашем мире демон будет направлять свою силу через тело своей смертной жертвы. В ужасах демоны не стесняются использовать "позаимствованные" смертные тела на износ!

Ни одно из этих описаний не вполне верно для демонов из средневековых европейских представлений, которые были "воздушными духами", которые порой обретали физическую форму, чаще всего черных зверей. Но каждая культура имела своих демонов, существ, по своей сути преданных злу - или хотя бы учинению неприятностей людям.

Демоны могут быть слугами Ада или просто обитать в ужасающе опасном, негостеприимном измерении. Фактически необязательно даже чтобы демоны были физическими сущностями на своей родном плане, но вместо этого были ничем большим - или меньшим - чем чистое, разумное

зло. Когда они посещают наш мир, они занимают себя причинением как можно большего горя всем, кому могут. Некоторые предпочитают физическое насилие, но большинство любит вызывать эмоциональные страдания, мучая важных для своей выбранной жертвы людей.

Изредка демоны входят в наш мир чтобы завести потомство от людей, выглядящих как человек детей с демоническими силами. Должны или нет они физически появиться в этом мире для достижения этой цели - предмет споров среди оккультистов. Некоторые придерживаются мнения, что зачатие ребенка с одержимым партнером тоже передаст ребенку силу демона. Также не ясно что случится с таким порождением демона при экзорцизме. Распространенным является взгляд, по которому у таких существ нет человеческой души; однако есть эксперты, придерживающиеся теории о том, что эти дети - нормальные люди, одержимость которых началась ещё до их рождения.

Может быть, что демоны неспособны перенести свою физическую форму на наш план бытия по своей воле, и могут действовать только через одержимых людей. Как альтернатива, некоторые демоны могут и будут физически проникать в наш мир собственными силами. Оккультисты разделены этим вопросом, но сходятся на том, что (обычно глупый) маг, знающий подходящее заклинание, может призвать демона сюда в его родной форме.

Демон

201 очко

Модификаторы вторичных характеристик: ЕУ+5 [15].

Преимущества: Зрение в темноте [25]; Резерв энергии 5 (Инфернальный; Доступность, Даруется владыкой демонов, -40%) [9]; Упертый [15]; Потусторонний (стр. 27) [226]; Пронзительный голос [1].

Недостатки: Пацифизм (Не может навредить праведным; Доступность, Предотвращает только прямой урон действительно добрым людям, -50%) [-5]; Социальная дискриминация (Демон) [-20]; Уязвимость (Благословленное оружие ×4) [-20]; Ослабление (Святая вода; 1к/минута) [-20]. • -25 очков на "злые" ментальные недостатки, такие как Кровожадность, Обжорство, Развратность, Садизм и Эгоист.

Особенности: Подвержен заклинаниям Блокирование астрала, Изгнать, Пентаграмма, Отталкивание духов и Изгнать духа; Может быть замечен чувствительными личностями и животными; Может быть изгнан Истинной верой.

Вариации

Как и большинство европейских магов с 16-го столетия - и большинство современной литературы ужасов - этот шаблон предполагает, что демоны фундаментально являются Потусторонними: существа, которые не принадлежат этому миру и которые столь фундаментально повреждают реальность, что ему стоит больших сил оставаться здесь. Это не совпадает со средневековой католической теологией или рассказах о демонах других культур; для согласования с ними используйте Обитатель предела (Threshold Entity, стр. 27) вместо Потустороннего, тем самым изменив цену шаблона до 202 очков. Другим вариантом будет заменить Потусторонний мета-чертой Тело из воздуха (Body of Air, стр. B262) и Альтернативной формой (Материализовавшийся демон), с зависящей от материальной формы ценой.

Независимо от формы, демоны обладают многочисленными ужасающими способностями. Скорее всего у них будет Внешность (Чудовищная); у некоторых есть опасное оружие как часть тела, от козлиных рогов до шипастых хвостов; СП от шерсти или хитина; и адские Воздействия и Естественные атаки. Некоторые могут быть способны к Полету (с крыльями или без) или даже Телепортации. Большая часть способна возвращаться в ад по своему желанию, через Прыгуна (Духовный) с Ограниченным доступом либо просто как специальный эффект отмены - или потери - своего статуса "призванного" на Землю. Многие наделены Магическими способностями или даже Дарованной силой от владык демонов, злых богов или сатаны! Демоны, по всей видимости, притягивают бюрократию; в Китае, средневековой Европе и Индии существовали головокружительно сложные демонические иерархии. Таким образом, демон может находиться на

Службе у какого-нибудь (скорее всего не прощающего ошибок) вышестоящего демона.

В зависимости от космологии, демоны могут иметь Уязвимости (серебро, древесина ясеня или боярышника или железо – "хладное" или нет) и/или Боязнь (чеснока, дикого чеснока, листьев ним, святой земли, фейерверков, зеркал, соли и т.д.). Звук церковных колоколов или петухов может быть Ослаблением, или же демон попросту находится под Божественным проклятием и должен возвращаться в ад, если услышит подобное. Базовый шаблон используют минималистский подход к таким вещам не потому что это делает игры лучше (как раз наоборот), но потому, что все возможности слишком многочисленны и будет жаль ограничиваться всего лишь одной или парой.

Демоны могут становиться сильнее в определенных местах (например, в осквернённой церкви или месте серийных убийств), в присутствии особых веществ (вроде жертвенной крови) или даже местах, повторяющих адскую геометрию! Идеи в разделе Питание призраков (стр. 77-78) также подходят и для демонов. Другой крупной возможностью будет добавить демоническому Резерву энергии Доступность, Только в нечестивых местах или временах (-40%).

Как и призраки, демоны различаются по силе:

Избранный демон: СЛ+1 [10]; Воля+2 [10]; Восп+1 [5]; улучшите бонус ЕУ до +11 [33] за 18 очков; и улучшите РЭ до РЭ 15 (Инфернальный; Доступность, Даруется владыкой демонов, -40%) [27] за 18 очков. +61 очков.

Великий демон: СЛ+3 [30]; Воля+4 [20]; Восп+2 [10]; улучшите бонус ЕУ до +17 [51], за 36 очков; и улучшите РЭ до РЭ 33 (Инфернальный; Доступность, Даруется владыкой демонов, -40%) [60], за 51 очков. +147 очков.

Архдемон: СЛ+9 [90]; Воля+8 [40]; Восп+4 [20]; улучшите бонус ЕУ до +23 [69] за 54 очков; и улучшите РЭ до РЭ 66 (Инфернальный; Доступность, Даруется владыкой демонов, -40%) [119] за 110 очков. +314 очков.

Существует множество специфических вариаций:

Аслай: Общее название для вызывающего одержимость демона в марокканском фольклоре; чаще все он вызывает безумие или социальные беспорядки. Параметры: Демон [201]; добавьте СЛ+4 (Доступность, Только на одержимого, -40%) [24] и Переселение (Духовное, -20%) [80]. 305 очков.

Дьявольский зверь: Это животное всегда черного цвета и гротескно крупное, с пылающими красными глазами. Его посылают из ада чтобы мучить некого злого человека (обычно заклинателя, который позволил ему появляться вновь и вновь), или его потомков, или кого-то, кто случайно забрел в тисовую аллею в новолуние. Он может утащить своих схваченных или лишенных сознания жертв в ад. Приведенный шаблон - для дьявольского пса (также называемого Рэтчет Гавриила, адская гончая или Черный Шук), но с настроенными атрибутами его можно использовать для адских коней (Hellmounts), дьявольских боровов, демонических ворон и т.д. Такие существа без воя будут довольствоваться лишь Ужасом 3. Некоторые адские звери оставляют пылающие или светящиеся следы перед своей материализацией - специальный эффект. Параметры: Демон [201]; добавьте СЛ+6 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [36], ЛВ+2 (Нет хороших манипуляторов, -40%) [24], ИН-2 [-40], ЗД+2 [20], Воля+4 [20], Восп+2 [10], Базовое движение+3 [15], Обостренный вкус и обоняние 4 [8], Обжигающая атака 3к+3 (Конус, 5 ярдов, +100%; Вызывает усталость, 3 ЕУ, -15%; Уменьшенная дистанция, ×1/5, -20%) [33], Неспособен говорить [-15], Тупоконечные когти [3], Обнаружение (Грешность) [10], Необычное обоняние [15], Божественное проклятие (Должна вернуться в ад при первых петухах) [-10], Боязнь (Религиозные символы; 3 ярдов) [-12], РЭ 15 (Инфернальный; Доступность, Только в нечестивых местах или времена, -40%) [27], Мех [1], Прыгун (Духовный; Дополнительная нагрузка, Тяжелая, +30%; Ограниченный доступ, Ад, -20%; Ограниченное использование, Один раз за ночь, -40%) [70], Четвероногий [-35], Регенерация (Очень быстрая; Доступность, Только в определенном проклятом месте, -80%; Только усталость, -0%) [20], Острые зубы [1] и Ужас 7 (Вой; -6 к броскам страха; Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%) [81]; и поставьте на Нематериальность модификатор Возвращение, +60% (Reversion, стр. 16). 531 очков.

Нгояма: Волшебники из Кении и соседних регионов призывают этих длинноруких гидридов гориллы и льва для службы в качестве убийц. У них на ладонях есть железные шипы и клыкастые пасти;

когда шип накалывает цель (см. Кирка, стр. B405), пасти жуют её пока жертва не освободит себя! Параметры: Демон [201]; добавьте СЛ+4 [40], ЛВ+3 [60], Воля+4 [20], Слабая хватка 3 (Доступность, Не для Лазания, -10%) [-14], Неистовство (9) [-15], Режущая атака 1к-1 (Цикличность, 1 секунда, 5 циклов, +400%; Последующая, Проникающая атака, +0%; Нет тупой травмы, -20%; Нет отбрасывания, -10%) [24], СП 3 [15], СП 5 (Поглощение, +100%; Ограниченная, Энергия, -20%) [45], Боязнь (Вода) [-30], Дополнительный рот 2 [10], Проникающая атака 2к+1 (Контактный бой, Досягаемость B, 1, -20%) [16], Острые зубы [1], Обитатель предела (стр. 27) [227] и причуда “Сладкоежка” [-1]; удалите Потусторонний; добавьте к Нематериальности модификатор Действует постоянно, -50%, а Действует постоянно замените на Обычно действует (Только если призван, -40%), +6%; и купите Скрытность (С) ЛВ+2 [8]-15. 346 очков.

Они: Эти японские демоны материализуются в форме отвратительных трехметровых великанов с красной или синей кожей, рогами, выпученными глазами и бивнями. Они обычно одеты в шкуры – или ничего не носят - и обожают большие дубины. Параметры: Демон [201]; добавьте СЛ+10 [100], ЛВ+1 [20], ЗД+5 [50], ЕЖ+10 [20], Внешность (Чудовищная) [-20], Средние когти [8], Боязнь (Религиозные символы) [-10], Доверчивость (12) [-10], Естественное оружие (Рога; Дробящее; Нет парирования, -40%; Ограниченный сектор, перед собой, -40%) [1], Клыки [2], и Обитатель предела (Threshold Entity, стр. 27) [227]; и удалите Потусторонний. У некоторых есть Альтернативная форма, обычно человеческая, но у неё явные Сверхъестественные черты (например третий глаз или нет лица). 363 очков.

Ракшаса: Эти индийские демоны очень разнообразны, от пожирающих плоть гулей до похожих на фей или суккубов существ; есть даже "добрые" ракшасы. Почти все из них маги-обманщики, способные воины и мастера превращений; некоторые также мастера иллюзий. В своей родной форме - если такая у них есть - они отвратительные тигроподобные монстры с загнутыми назад ногами и изогнутыми бивнями. Они становятся сильнее в темноте; в новолуние их сила максимальна. По ряду причин боги позволяют им жить в своём царстве. Параметры: Демон [201]; добавьте СЛ+4 [40], ИН+2 [40], ЗД+1 [10], Внешность (Чудовищная) [-20], Острые когти [5], Разорительная привычка (12) (Вмешиваться в похороны) [-5], СП 2 [10], Магичность 2 [25], Полиморф (Вызывает усталость, 2 ЕУ, -10%; Безграничность, +50%) [140], Естественное оружие (Клыки; Большое пробивающее; Нет парирования, -40%) [4], Обитатель предела (стр. 27) [227], Укус вампира [30]и Ослабление (Солнечный свет; 1к/минута) [-60]; удалите Потусторонний; установите на Нематериальность модификатор Возвращение, +60% (Reversion, стр. 16); замените РЭ на РЭ 25 (Доступность, Только в темноте, -20%) [60]; и купите врожденные заклинания Темнота, Оцепенение и Зомби, все (Т) ИН+2 [4]-14 (включает +2 за Магичность). 532 очков.

Искуситель: Грациозные адские соблазнители – те, кто подталкивает людей за грань греха. Они лучше всего работают среди теней, изредка прибегая к манифестации. Параметры: Демон [201]; добавьте СЛ+2 [20], ИН+1 [20], ЗД+2 [20], ЕЖ+3 [6], Внешность (Привлекательная) [4], Харизма 3 [15], Эмпатия [15], Магичность 1 [15], Полиморф (Только внешность, -50%; Сохранение фигуры, -20%) [30], Социально-активный 3 [45]и Голос [10]; и улучшите бонус к ЕУ до +10. 416 очков.

Страх отсутствия ада: Чудовище Франкенштейна

Новелла Мэри Шелли 1818 года "Франкенштейн" несла интересный подзаголовок: "или Современный Прометей". Прометей, в греческом мифе, украл секрет огня у богов, навеки освободив человечество от их тирании. В замысле Шелли сила разума и науки сделала тоже самое с христианским Богом. Но, спрашивает она, что же дальше? Без Бога, кто скажет человеку где грань зла – и значит ли это, что теперь нет ничего, О Чем Лучше Не Знать?

Её протагонист, Виктор Франкенштейн, использует химию (не электричество) для пробуждения существа, собранного из мертвых тел, которого он богохульствуя нарек Адамом. Адам начинает с доброго и чистого состояния, затем обучается и понимает, что человеческое общество боится и ненавидит его. Постепенно он начинает ненавидеть своего творца, и пытается свести Виктора с ума, убить его невесту, а затем и его - в точности как, в представлении Шелли, человек уничтожил Бога. Чудовище, Адам, есть символ страха отсутствия ада - что человек сам хозяин своей судьбы, и потому обречен вечно быть рабом своей эгоистичной гордыни.

Остерегайся, ибо я бесстрашен и поэтому силён.

– Мэри Шелли, "Франкенштейн"

Адам

243 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+12 (Размер, -10%) [108]; ИН+4 [80]; ЗД+8 [80].

Модификаторы вторичных характеристик: МР +1; ЕЖ+6 (Размер, -10%) [11].

Преимущества: СП 2 (Прочная кожа, -40%) [6]; Увеличенное движение 1 (Наземная скорость 14) [20]; Высокий болевой порог [10]; Устойчивость к ранениям (Нет крови) [5]; Фотографическая память [10]; Устойчивость к температуре 3 (Холод) [3]; Нестареющий [15].

Недостатки: Внешность (Чудовищная) [-20]; Вспыльчивость (12) [-10]; Животное поведение [-10]; Зависть [-10]; Одиночка (12) [-5]; Навязчивая идея (12) (Месть создателю или воспроизводство) [-10]; Социальная дискриминация (Чудовище) [-15]; Богатство (Нищий) [-25].

Вариации

В новелле у Адама жадный ум, и он выучил Химию, Философию и другие глубокомысленные умения. В фильмах, наоборот, творение Франкенштейна выглядит едва разумным. Оживленная электричеством, эта версия Чудовища символизировала бездумный научный "прогресс" и грубый физикализм; его "необыкновенный" мозг в деформированном черепе просто толкает его дальше по дороге бессмысленной ярости против отвергшего его общества. Он научился бояться огня, подарка Прометея - и ненавидеть тех, кто им пользуется. Он желает продолжить себя, но лишь обнаруживает что его отвратительная натура не позволяет этого. В более поздних "противостояниях монстров" Universal Чудовище становится неким наемным вышибалой для Дракулы, или, изредка, невинным (хотя по-прежнему звероподобным и лишенным рассудка) существом, раздираемым между злым Дракулой и измученным Человеком-волком.

Неповоротливый монстр: Адам [243]; добавьте ЛВ-2 [-40], Базовая скорость-2 [-40], Базовое движение-1 [-5], Неспособен говорить [-15], Не дышит [20], Не ест/не пьет [10], Не спит [20], Иммунитет к болезням [10], Иммунитет к ядам [15], Устойчивость к ранениям (Неживой) [20], Фобия (6) (Огонь) [-10], Неисцеляемый (Частично; Может быть отремонтирован безумным ученым) [-20] и Бессмертие 1 [50]; удалите Увеличенное движение; улучшите бонус ЕЖ до +10 и Устойчивость к температуре до 10; уменьшите модификатор ИН до -2; и ухудшите Одиночку до (6). 127 очков.

---

http://translatedby.com/you/gurps-horror-chapter-2/into-ru/trans/
Оригинал (английский): GURPS Horror Chapter 2 (http://sjgames.com/gurps/books/Horror/)
Перевод: © Ally_rogue, flannan, Terranaunt.

translatedby.com переведено толпой

GURPS Ужасы Глава 3

Глава 3

Темные театры

Разделавшись с охраной, Скотт и я распахнули дверь в кабинет губернатора. В одиночестве он сидел за своим резным столом, выглядя удивительно здоровым для государственного служащего, даже более чем. «Я капитан Скотт», - сказал мой компаньон, - «а это мой помощник, др. Финч. Мы пытались связаться с вами по неотложному вопросу две недели, но ваши сотрудники» (в этом месте Скотт презрительно фыркнул) «утверждали, что вы не принимаете посетителей».

«Это о тех жутких убийствах в Томбстоуне, не так ли?»

Я был удивлен, что губернатор знал нашу цель, но Скотт продолжал наступать: «Действительно, сэр. Я проскакал от Тусона до Тукумкари из-за этого, и томбстоунское дело всего лишь одинокая соломинка на ветру. Покажи ему свои фотографии, Финч».

Я открыл свой саквояж и достал пачку фотобумаг, каждая с результатами часов работы с грубой – но незаменимой для настоящего криминолога – камерой и кюветами с проявителем. Каждая также служила доказательством ужасного преступления. Губернатор склонил свою голову над изображениями, всматриваясь в каждую деталь – раздробленные кости, угловатые отметины укусов на паху и подмышках, характерные следы жарки – с интересом, даже жадностью.

"У др. Финча есть много других таких изображений, снятых с жертв недавних убийств и тел, вырытых с половины кладбищ на этой территории. У нас есть доказательства не просто одного убийцы-людоеда, но целой организации, существующей примерно 40 лет. Или больше».

Губернатор взглянул в наши глаза, и как человек от медицины я заметил следы желтухи – несмотря на кажущееся хорошее здоровье, он, должно быть, недавно оправился от некой инфекции. Но его голос был чист, пусть и низок, когда он спросил: «Вы подозреваете культ, в таком случае? Какие-нибудь дикие индейцы или полукровки?»

Скотт ответил, в своей прямолинейной манере: «Сэр, я подозреваю, что это дело рук белых людей. Культ, или лучше сказать заговор белых людей, желающих обрести силу Вен-Ди-Го».

Я был удивлен, что губернатор не был удивлен. «Вен-Ди-Го? Возможность стать бессмертным, невозможно сильным, связанным с … контролирующим … ветра и погоду? Кто не соблазнится таким предложением? Особенно если цена так низка … и её так приятно платить».

Сбил ли губернатор лампу или вытащил ли Скотт свой Peacemaker, я никогда не узнаю, что же было раньше. Был звон и выстрел, темнота и дульное пламя, и затем я почувствовал холодное дыхание губернатора на моем лице, издающее запах гнилой свинины. Был ещё один выстрел, затем мое запястье рвануло вверх. Когти разорвали мою куртку и рубаху, и остроконечные клыки погрузились в мою руку …

Когда вы начинаете игру в жанре Ужасов, вам предстоит сделать несколько решений. Первое, определитесь, хотите ли вы проводить одиночное приключение или продолжительную кампанию – и если вы выбрали кампанию, то вложите пару своих мыслей в её повествовательную структуру. Далее, установите ориентировочный уровень способностей для кампании, что будет ценными указаниями для создания ИП. После этого решите, с каким монстром (монстрами) встретятся герои.

Делая эти начальные решения, также установите "основные правила" приключения или кампании и границы игрового поля: это будет эпическая, охватывающая весь мир борьба с невообразимыми тварями или совершенно серьёзная охота за злобным вампиром, угрожающего жизни одной юной девушки? К этому моменту вы наверняка уделили время раздумьям о жанре и фоне (мир фэнтези, исторические ужасы, научно-фантастическая вселенная и т.д.), так что позаботьтесь о совмещении выбираемых деталей по ходу добавления новых. Наконец, направьте усилия игроков в создании их персонажей, убедившись, что каждому ИП найдется место в запланированной вами игре.

Тщательное принятие этих решений гарантирует, что ваша игра пройдет гладко – и страшно.

Длина кампании

Мастер должен выбрать между разовой игрой и продолжительной кампанией. Разовая игра занимает немного игровых сессий – возможно даже одну - тогда как продолжительная кампания может тянуться много ночей или даже бесконечно. Выбор повлияет на любое другое решение, включая тип персонажей игроков, монстров, с которыми им предстоит встретиться, и характер сюжета.

Разовая игра

Разовая игра превосходно подходит для ужаса. У неё есть простой, линейный сюжет с явным окончанием. Разовые игры должны ощущаться как фильм ужасов или короткая повесть: нормальные люди оказываются окруженными неизвестным, и сражаются за собственное выживание, порой даже одерживая победу над угрожавшим им монстром. Приключения такого рода обычно занимают от одной до трех игровых сессий.

Разовую игру проводить обычно легче, чем продолжительную кампанию, так как она конечна. Мастер создает простое, прямолинейное приключение, включающее одну ужасающую угрозу, не заботясь о приземлённых последствиях сюжета. В разовой игре никто не обязан платить за сарай, сожжённый героями в попытке изжарить чудовище доктора Франкенштейна, и никого не волнует, что именно случится, если они не смогут спасти президента от становления оборотнем. ИП в разовой игре подогнаны под историю и связаны с её монстрами или сюжетом через преимущества, недостатки, причуды и навыки. И так как они созданы лишь для одного приключения, никто не будет слишком обеспокоен, если некоторым из них придется отдать свои жизни в борьбе с силами ночи.

Продолжительные кампании

С другой стороны, продолжительная кампания может тянуться вечно. Она состоит из нескольких преемственных, порой перекрывающихся, сюжетов с одни и теми же протагонистами. Некоторые игроки будут создавать специально подготовленных экспертов, уделяя особое внимание боевым и оккультным умениям. Другие начинают с такими же «простыми людьми», что и в разовых играх, и предоставляют им возможность вырасти в оккультных детективов в ходе игры; такие персонажи будут особенно значимы для игроков, так как их отыгрывали с их самой первой встречи со сверхъестественным.

Продолжительная кампания позволяет Мастеру и игрокам изучить личности героев и их сверхъестественных противников в гораздо глубже, чем это возможно в разовой игре. Это также открывает Мастеру пространство для возведения «эпических» сюжетов, в которых только ИП стоят между армиями зла и ни о чем не подозревающим миром. Хорошая кампания играется как книжные циклы или телесериалы, в которых новые угрозы появляются по мере преодоления старых, и старые враги возвращаются с новыми дьявольскими планами.

Для проведения продолжительной кампании Мастеру нужно найти баланс между преемственностью и риском. «Кампания», в которой каждый игрок еженедельно создает нового персонажа – это сомнительное удовольствие. Некоторые из ИП должны выжить между приключениями, или же игроки с большой вероятностью забросят игру.

Однако подлинный риск необходим. Игроки должны знать, что жизни их героев в постоянной опасности каждый раз, когда они преследуют неизвестное. Смерть – это реалии ужасов, и она угрожает ИП в той же мере, что и НИП. В ином случае кампания по ужасам выродится в еженедельное праздношатание по бутафорскому заброшенному дому, где исследователи показывают языки оборотню прежде чем нашпиговать его серебряными пулями.

Порой герой продолжительной кампании должен умереть – но когда такое случается, сделайте смерть значимой. Устройте так, что его жертва помогла уничтожить чудовище, или спасти прекрасную героиню, или прикрыть отход союзников. Однако Мастер не отвечает за глупые действия со стороны игроков! Если кто-то делает нечто столь непредусмотрительное, что

заслуживает умереть, то пусть он умрет. ИП не бессмертны только лишь потому, что они персонажи игроков.

Продолжительные кампании и правдоподобие

Любая случайная группа людей, собранная вместе судьбой, может повстречаться с неизвестным … однократно. Этого достаточно для разового приключения. Но что если герои выживут и игрокам понравится?

Для Мастера самым большим вопросом станет: «Почему именно эти конкретные люди продолжают встречать сверхъестественные явления?» Он должен создать причину, чтобы сделать партию сплочённой группой. Также ему потребуется обеспечить логическую мотивацию, чтобы они отправлялись искать жуткие события.

Самое простое объяснение – создать организацию, участниками которой являются все или почти все исследователи. Они могут быть офицерами полиции или государственной службы, присягнувшие паладины короны, послушники в ложе белых магов, ищущие сенсации журналисты бульварной газеты или участники специфического джентльменского клуба или академического сообщества охотников на приведений. У них может быть свой штаб, бюджет и набор клиентов, из которых Мастер может создать приключения. Это склонно требовать серьёзных предварительных приготовлений, но игроки должны быть приглашены в этот процесс, так как их вклад также поможет им сформировать своих ИП.

Альтернативный подход – загадочный благодетель, возможно Покровитель с ограничением Тайный (см. стр. B73). Это объединит партию общим источником поддержки – обычно человеком, не организацией – который использует их услуги в обмен на награду. Интерес покровителя к сверхъестественному может быть чисто академическим, или же может оказаться более зловещим. Возможно он член тайного ордена (вроде Золотого Рассвета), поклоняющийся темному божеству культист или фанатичный коллекционер, «использующий» героев для получения ценной информации или артефактов.

Мастер должен прочно внедрить организацию или благотворителя героев в игровой мир, а не оставлять их типичным сюжетным генератором заданий. Сделайте НИП, что посылает группу на задания, живой, объемной личностью. Представьте коллег по работе, которые позже попадут в переплет. Дайте агентству, ордену или обществу своих соперников и покровителей. Сфокусируйте отдельный сценарий на этих работниках, конкурентах и сторонниках. В отчаянных случаях исследователи могут вернуться со своего последнего задания и обнаружить свою организацию разрушенной, захваченной злом или и то, и другое. Это даст загадку для расследования и противника для борьбы; со временем они возможно даже решат восстановить все своими силами.

Герои могут попробовать избавиться от посредника, организоваться и основать свою контору профессиональных оккультистов. Это даст игрокам полный контроль над тем, с какими клиентами и заданиями они будут работать (возможно к огорчению Мастера), а также обеспечит их вызовом в удерживании бизнеса на плаву и обеспечивании безопасности находок – демонстрируя, что даже Бухгалтерский учет и Администрирование могут оказаться полезными навыками в хоррор-кампании! С ростом организации растут и её враги. Могущественные монстры, чародеи и иные оккультные создания могут решить, что эта новая сила представляет для них опасность, и пойти на упреждающие меры.

... но мне пришлось все рассчитать и о многом подумать заранее, чтобы никто не заподозрил, чем я собираюсь заниматься ...

– Артур Мейчен, "Белые люди"

Структуры повествования

Многие кампании построены вокруг повествовательной структуры, вроде вечно популярных поисков (квеста) или битвы на уничтожение главного злодея. Такие структуры несколько схожи с форматом сценария (см. Разработка сценария, стр. 132-134), но действуют в более крупном масштабе. Если повествовательная структура завершается до конца кампании, то это «сюжетная линия» внутри большей кампании. Многие кампании – особенно короткие – имеют лишь одну

сюжетную линию: сюжет самой кампании.

Важно подчеркнуть, что повествовательная структура не означает, что ИП будут плоскими макетами, движимые по воле Мастера конвейером заранее подготовленной истории. Некоторые повествовательные структуры требуют больше подготовки – или, как её называют противники, прокладки рельсов – чем другие, но ничто не сможет заменить решение игроков как основную мотивацию действий персонажей. Игроки оправданно чувствительно воспринимают то, что они считают слишком запланированной историей, хотя у каждого игрока это «слишком» свое. Редкий игрок будет комфортно чувствовать себя, будучи выкинутым в игровой мир без всякого представления о том, что ему готовит Мастер или какой тип истории здесь сработает лучше всего (но если у вас есть такие игроки, то это ваше благословение; они чаще других будут стараться взаимодействовать с миром, и влипать в большее количество трудностей, чем Мастер даже может подумать устроить им!) С другой стороны, хотя игроки могут забросить цель на полпути сюжетной ветки, они обычно ценят, когда есть не один способ завершить её.

Конечно, ничто не мешает Мастеру предложить несколько вариантов, в конечном счете ведущих к одному итогу, добавляя ложные дихотомии, или использовать старый трюк «сюжет Шредингера» (если группа покидает город через восточные врата, то нищий с таинственным пророчеством будет у восточных врат; если через северные, то он на севере). Как общее правило, это не рельсы, пока игроки не видят колею или не слышат гудка; в конце концов, кому-то надо продвигать сюжет, и, как и со всеми сложными частями игры, это работа Мастера. Просто будьте готовы двигаться вместе с ИП; если, невзирая на всё, они оставят сюжет зависнувшим, то это будет ещё одним слабым звеном, через которое они уязвимы. Обычно мудрым будет иметь основную линию повествования и один-два «субсюжета», способных опутать сбившихся с основного пути искателей приключений – и не важно, намеренно они поступили так или случайно.

Вот несколько наиболее распространенных повествовательных структур, с намеками на их использование в хоррор-кампании.

Побег

Повествовательная структура побега начинается с того, что протагонисты оказываются в ужасном положении, из которого им предстоит выбраться: застряли в фантазиях безумца, были приговоренными к смерти по приказу иллюминатов, заражены вампиризмом или нечто столь же неприятное. Они могут встретить противостоящие силы злодея или злодеев в своем бегстве, но, в отличие от структуры «заклятый враг», фокус на героях, а не на оппонентах. Это делает побег превосходным для психологических ужасов (стр. 125-126) и кампаний с монстрами-персонажами (стр. 11).

Заключение РС в затруднительной ситуации должно случиться либо открыто в начале кампании, либо как можно скорее; игроки склонны негативно реагировать на насильственное ограничение свободы ИП. Концовка побега должна быть точно рассчитана; если она случится слишком рано, то большой потенциал для ужаса будет загублен; если слишком поздно – то игроки будут разочарованы и рассержены.

Тропа

Тропа – это сочетание побега и поиска; протагонисты пересекают ужасающее место или серию таких мест. Им необязательно быть ограниченными заключенными в пределах тропы, как и не обязательно искать нечто конкретное. Думайте о тропе как о дорожном приключении в стиле ужасов; фильм Освобождение
(Deliverance) представляет классический пример. Когда герои окажутся на той стороне, они будут свободны от ужаса; поэтому зачастую финальное напряжение повествования приходится на тот момент, когда цель уже на горизонте. Аллегорический смысл путешествия делает тропу прекрасной повествовательной структурой для психологического ужаса или ужаса грез и кошмаров (стр. 114). Тропа также является идеальным коротким эпизодом внутри любой другой повествовательной структуры - особенно в своих собратьев, побеге и поиске .

Заклятый враг

В повествовательной структуре "заклятый враг" протагонистам противостоят злодеи или злая сила,

будь то лорд вампиров, древний орден темных магов или серые пришельцы. Повествование – история битвы, происходящей в одном определенном месте или по всему миру. Герои могут противостоять злодею напрямую, или же сражаться с постоянно возрастающим числом монстров, подручных, наемников, нежити или чего угодно, пока они не узнают истинную природу противника или его личность. Заклятый враг почти всегда обитает в чудовищном и неприятном логове (или хотя бы ужасающе опасном для посетителей). В конце герои и злодей встречаются лицом к лицу в финальном противостоянии.

Большая часть "фильмов про монстров" использует структуру "заклятый враг". Она великолепна для тематической цельности и построения подходящего тона, что сделало её классической повествовательной структурой для ролевых ужасов. Она особенно сильна в пальпе (стр. 124) и конспирологических ужасах (стр. 117).

Пикареска

В повествовательной структуре "пикареска" протагонисты сражаются против случайного набора врагов. Это фактически повествовательная структура «без повествовательной структуры». Многие телесериалы фундаментально пикареска, с Kolchak: the Night Stalker в качестве образцового примера. Редкие новеллы можно отнести к пикареске, хотя многие продолжительные серии будут пикареской в большем масштабе. Многие длительные хоррор-кампании также становятся пикареской примерно этим же способом, собранные из серий сюжетных линий других повествовательных структур.

Пикареска имеет преимущества почти полной невозможности прокладки рельс; игроки с серьёзной аллергией на рельсы будут этим наслаждаться. Также это неплохой способ ввести одну из других повествовательных структур. Если в пикареске герои нажили себе могущественного заклятого врага или отправились на поиски мистического предмета, то факт выбора собственной судьбы поможет им принять заготовленные для них омерзительные ужасы.

Недостаток в том, что очень легко потонуть в формализме или бессмысленности. Мастер должен прилагать усилия для сохранения кампании-пикарески разнообразной и интересной; тут помогает построение детального мира. Также сложнее сделать тематическое единство для пикарески, что в свою очередь делает некоторые виды ужасов - вроде психологических - заметно сложнее в реализации.

Поиск

Поиск – классическая структура повествования фэнтезийных игр, и он все ещё сохраняет потенциал привлекательности для игроков. В поиске искатели приключений отправляются в далекое место для выполнения особого действия. Нередко это получение объекта – магического меча, Святого Грааля, похищенной сестры и так далее – но вместо этого может быть уничтожение объекта или простая его активация. Апофеоз поиска приходится ближе к его концу, когда герои достигают цели и должны сразиться с последними врагами для её достижения. Часто поиск необходим для победы над заклятым врагом. Поиск одинакого хорошо подходит для богатого действием пальпа и для утонченного психологического ужаса - и все космические ужасы (стр. 124-125) можно рассматривать как поиски запретного знания.

Ассорти

Эта структура сочетает любое количество стилей. Для примера, «Баффи – истребительница вампиров» сочетала заклятого врага (главный злодей каждого сезона) с пикареской (различные демоны и подростковые страсти Саннидейла). «Секретные материалы» комбинируют заклятого врага (заговор сокрытия НЛО) с поиском («истины» и сестры Малдера) и элементами пикарески (мутанты, серийные убийцы и разнообразные приключения, не связанные с заклятым врагом или поиском). В целом продолжительная кампания склонна брать несколько структур повествования, иногда в одно и то же время. Если Мастер будет внимателен, то каждая из них принесет свое уникальное удовольствие и свое чувство завершенности.

Антагонисты

Без персонажей нет сюжета, а без сюжета нет игры. Игроки будут строить протагонистов, и

нередко удивят вас своим рвением найти место для ИП в вашей истории. Это делает выбор противников – и их калибровка под выборы игроков – гораздо более важным.

Природа зверя: Враги

Каждая история требует конфликта, и потому антагонистов для ваших протагонистов, ИП. В жанре ужасов это скорее всего будут монстры, черные маги, злые культисты или нечто подобное. Тип планируемой игры поможет с определением подхода к важнейшей задаче разработки противника (для советов о выборе отдельных монстров см. Главу 2; для определенных злодейских мотиваций см. Злодейские мотивы, стр. 136-138).

Простейший сюжет ужасов сталкивает ИП с единственным монстром или, возможно, небольшой группой существ. Такая история лучше подходит для разовый игры или одной игровой сессии продолжительной кампании, так как ей недостает глубины чтобы удержать внимание игроков несколько сессий. Тем не менее, одинокий монстр может доставить захватывающий вечер ужаса нескольким игрокам - особенно если зверь является охотником вроде оборотня, убийцы-психопата или толпы ходячих мертвецов.

Один противник

Один противник - сюжет продолжительной кампании, в большей степени закрученный вокруг столкновения искателей приключений с армией монстров, возглавляемых одним лицом огромной силы, которого порой именуют Главгад. Героям нужно найти личность лидера, или же они могут знать её с самого начала, но не иметь доказательств. Как только детективы выйдут на след своего врага, противник отправит своих подчиненных в безжалостную атаку. Он может пытаться похитить Иждивенцев, устраивать "несчастные случаи" и изводить ИП всеми способами вплоть до их гибели.

Неплохой пример Одного противника - харизматичный молодой сенатор, втайне являющийся могучим волшебником. Герои должны помешать ему стать достаточно сильными, чтобы покорить всю страну (или - о ужас! - весь мир), но они не могут просто подойти и застрелить его - он слишком известен и хорошо охраняем. Вместо прямого противостояния детективам придется собирать против него улики, одновременно срывая его зловещие планы и отражая атаки марионеточных демонов.

GURPS Кабала

Общий враг столь же полезен, что и общий покровитель, в плане объяснения почему в продолжительной кампании одни и те же герои сталкиваются с разнообразными монстрами и сверхъестественными кошмарами. Неплохим выбором здесь может оказаться Кабала (стр. B543): тайное общество черных магов, псиоников и монстров, существующее со времен пирамид. Конечно, Кабала столь же хорошо подходит в качестве покровителя для ИП-магов или монстров, что и в качестве соперника для тех, которые охотятся на монстров!

Ниже приведены ключевые элементы "мифов Кабалы". Ранние издания Ужасов давали более полное описание тактики, магии и мотивации Кабалы; весь этот материал, значительно дополненный, теперь доступен в GURPS Кабала. Желающим узнать больше деталей рекомендуется обратиться к этой книге.

• Кабала желает защитить свое существование, увеличить свое могущество и сохранить знание о сверхъестественном - магии, псионике, вампиризме и т.д. - в тайне от всего остального мира. Они не испытывают никаких угрызений совести относительно убийств, лоботомии, зомбирования или поедания тех, кто мешает достичь этих целей.

• Кабала состоит из множества рассеянных лож в 10-20 кабалистов, часто скрытых внутри иных организаций. Если что-то (или кто-то, вроде ИП) начинает доставлять проблемы местной ложе, с которыми она не в силах справиться, они зовут на помощь более могущественных кабалистов ... и так далее, увеличивая угрозу по мере роста сил ИП.

• У каждого кабалиста есть двое присматривающих за ним, обычно более могущественных, кабалиста (называемые ульторы), готовые отомстить за его смерть или раскрытие от

вмешательства ИП (для своих ульторов он будет пассэр). Этими мстителями могут оказаться любые монстры, маги, заговорщики или феномены, каких только пожелает Мастер.

• Сама Кабала боится некоторых неведомых тварей, особенно инфернальных первобытных клиппоф; насекомых, переживших в встряске реальности (стр. B534) не заре мироздания. Это не останавливает безумных или самых злых кабалистов от экспериментов с и попыток контролировать таких тварей.

• Благодаря своей 4000-летней истории и магическому временному феномену, известного как Врата Тота, Кабала может появиться в любом месте или времени, какое только будет необходимо для нужд игровой кампании.

• Среди секретов Кабалы есть способы попасть на астральный план, общаться с мертвыми богами и манипулировать мощными магическими силами, о которых смертные даже не догадываются. Вкратце, Кабала может сделать все что угодно Мастеру для его игры.

Пусть игроки играют

Ролевая игра - это не книга или фильм. Мастер не должен рассчитывать, что ИП будут бояться чего-то предсказуемого или от чего легко спастись. Киношные безумные маньяки убивают жертв когда те слишком заняты или беспомощны и не могут защищаться или бежать. Игроки редко позволяет своим персонажам оказаться зажатыми в угол или падать в обморок при первой возможности. Если единственная опасность - это физический вред, то современные сеттинги предлагают огнестрельное оружие, с которым не сравнится ни нож маньяка, ни клыки оборотня. Игроки не действуют как пушечное мясо в фильмах, и хотя можно механически сымитировать это через многочисленные проверки Ужаса, куда больше удовлетворения для Мастера и игроков будет если страх сам естественным образом растет из игры - если сюжет, и опасность, на самом деле страшны.

Сценарии ужасов обычно основываются на драматизме ситуации и возможности героев взаимодействовать. Кульминация приключения в жанре ужасов - это партия, встречающаяся лицом к лицу с неизвестным. Если группа игроков и их персонажам неуютно друг с другом, или у них мало опыта совместной работы, то сценарий ужасов - это хороший способ создать чувство товарищества среди них - им не на кого больше будет положиться, не с кем больше принимать решения, и некого послать по тёмному коридору. Если группа состоит из давних коллег, тогда приключения в жанре ужасов - одни из лучших возможностей для отыгрыша, когда старые товарищи обнаружат, что их навыкам и опыту бросают вызов непредсказуемые события.

Отчаянная борьба

Кампания Отчаянной Борьбы подобная кампании с одним противником, в которой герои ведут тайную войну с растущей армией монстров. Они открыли сверхъестественную угрозу, но не могут никого убедить в её существовании - когда они обращаются к властям за помощью, их отвергают как фантазёров. Враги в таком сценарии редко разумны; вместо этого они плодовиты или заразны, по обстоятельствам. Вервульфы, грибоиды, ходячие мертвецы, и существа из глубин - отличные враги для Отчаянной Борьбы.

Ещё более зловеща борьба с врагом, который может сойти за человека - возможно Неблагие, андроиды, инопланетяне или группа демонов, пытающаяся вселиться в человечество и поработить его. В этой ситуации, когда следователи обращаются за официальной помощью, они с большой вероятностью откроются перед врагами, которые уже проникли в правительство. Таким образом, ИП станут беглецами от закона, пытаясь защитить человечество от угрозы, которую оно не может видеть.

Особенно мрачная версия Отчаянной Борьбы - это кампания, сосредоточенная на бесконечной борьбе против Вещей, О Которых Человек Не Должен Знать. Такая игра основана на совершенно гнетущем положении "космического ужаса" (страницы 124-125). Ужасные монстры невероятной силы и злобы постоянно пытаются установить господство на этой планете, принося ужасное и болезненное истребление человечества. Герои - как бы они ни были храбры, изобретательны или сильны - всего лишь пылинки по сравнению с этими существами. Если повезёт, им может быть удастся задержать Вещи на время, но окончательная гибель человечества очень вероятна.

Очевидно, это может немного расстроить игроков, привыкших убивать драконов за один ход, или править целыми галактиками. Смена обстановки скорее всего пойдёт им на пользу - ужасная смерть или две повысят их оценку тяжело заработанной победы. Главное, что делает такую кампанию привлекательной - это поставить ударение на храбрость и благородство безнадёжной битвы: "Я делаю намного, намного более хорошее дело..."

Мастер должен позволить одерживать небольшие победы. Например, нарушить ритуал культа, который вызовет одну ужасную Вещь, захлопнув врата, которые запирают её снаружи пока звёзды снова не встанут надлежащим образом, чего не произойдёт ещё 87 лет. Это может и немного ждать для бессмертной Вещи, но для смертных - это большой успех.

Есть Всё

Если одного ужаса недостаточно, можно открыть двери в свою кампанию всему, что может придумать ваше воображение, представив сверхъестественный "шведский стол", на котором Есть Всё. Варианты, которые мы рассматривали раньше, предполагали, что есть только один тип монстров, а остальные - просто легенды. Подход Есть Всё полагает, что любые из них могут оказаться правдой. Вервульфы, зомби, маньяки, Вещи, Которые Человек Не Должен Был Знать - они все там, и они все придут, чтобы напасть на ИП.

Главное преимущество такой кампании в том, что игрокам это не так быстро наскучит. Каждое приключение приносит с собой нового врага, поэтому тактика, которая работала в прошлый раз, может оказаться бесполезной в этот. Нарративная структура кампании типа Есть Всё не обязательно Пикареска (стр. 101), но она будет её напоминать, если Мастер не постарается построить что-то другое.

Бездумное добавление существ может быстро превратить игру в припев от песни “The Monster Mash” - монстры всех возможных видов спотыкаются друг о друга, пока они не перестанут быть страшными. Старайтесь, чтобы разнообразия было побольше, но позвольте игрокам разобраться с одной угрозой перед тем, как приступать к следующей. Вводите вновь старых врагов время от времени, чтобы сыграть на старых эмоциях (и недостатках), сохраняя преемственность среди этой хаотичной кампании.

Точно настроенное зло

Уровень силы героев должен помочь определить таковой у ужасов. В качестве ориентира, у главного присутствующего врага (главного злодея или монстра-"босса") должен быть быть в два или три раза сильнее, чем обычный ИП, но не неуязвим, когда вся группа действует заодно. Подручные, лейтенанты главаря и другие вторичные угрозы должны быть примерно того же уровня силы, что и главгерои - они будут самыми обычными противниками партии. Орды и орды более слабых охранников, головорезов, вызванных монстров и так далее могут дополнить состав по мере необходимости. Главное в этой настройке - чтобы герои были всё время в опасности, но не сразу обречены.

По мере того, как ИП растут в силе, можно следить за их прогрессом по иерархии зла: они одолевают слабых монстров, потом по одному побеждают подручных, и наконец они могут встретиться с главным злодеем в чём-то похожем на равный бой. Единственное, что Мастер должен учитывать, это то, что силы тьмы всегда должны оставаться опасными. К тому моменту, как они победили Властелина Вампиров Ямайки, они обнаружили следы его (намного более древнего и могучего) прародителя в Лондоне, или следы Ужасного Болотного Существа, которое он приехал в Ямайку ублажить и пробудить...

Ужасы высокого уровня силы

Когда Бесстрашные Охотники на Монстров становятся сильными (это субъективно, но 500+ поинтов в любом случае достаточно), они становятся совсем бесстрашными, а это уже не ужасы. Мастер должен следить за тем, чтобы ужас рос вместе с ростом силы ИП, и быть готовым кинуть против них что-то новое в любой момент. Игры с высоким уровнем силы требуют много импровизации; игроки хитроумны и всегда придумывают какой-нибудь отчаянный план. Всегда имейте запасную стратегию; знайте историю вашей игры и не дайте себя застать в расплох

разведке боем в адских джунглях Дарвиса III, или магическому нападению на рассудок Короля Вампиров. Знание своего злодея (смотри раздел "Трудно найти хорошего плохого парня", страницы 136-139) необходимо для понимания того, как он планирует кроваво убить вмешавшихся в его планы дураков на этот раз - и вы должны быть готовы к тому, что герои будут пытаться сорвать его планы чем-то, чего вы вовсе не ожидали.

Поднять Ставки

Не стесняйтесь добавить ужаса, если кажется, что героям даётся всё слишком легко. Вместо шести гулей в лагере, их дюжина. Или лагерь ведёт в неиспользуемый тоннель нью-йоркского метро, где 60 гулей... охраняют скелет поезда... где спит Король Гулей и его семь отборных невест-телохранителей. Откатите назад вид масштаба (страница 106) насколько потребуется, чтобы восстановить настроение ужаса.

Помните - монстры атакуют там, где у них есть преимущества: при отсутствии света, в глубоком болоте, в мечтах и т.д. Безжалостно используйте эти преимущества. Если ИП наравне с врагами, то ужасы должны ударить по отдельным героям. Они должны окружать отстающих и идти в яростную атаку против тех, кто "просто пошел вперед разведать". Они даже могут применять лабиринты, иллюзии или приманки для разделения партии.

Наконец, сделайте антагонистов сильнее. Те ужасы, которых игрокам нравится ненавидеть, обязаны возвращаться через Дополнительную жизнь (Extra Life, стр. B55), Сверхъестественную живучесть (Supernatural Durability, стр. B89) или старое доброе бессмертие (Unkillable, стр. B95), тогда как живые враги, которых вы хотите оставить в живых как можно дольше, должны быть с Трудно убить (Hard to Kill, стр. B58), Регенерацией (Regeneration, стр. B80) или и тем, и другим. У врага любого сорта может оказаться культ, посвященный вызову его духа из ада или окропления его праха жертвенной кровью, или же воплощения иной завязки к сиквелу. Не забывайте и о злодейской добродетели трусости! Бегство даст игрокам радость победы, но оставляет возможность для реванша - и в этот раз на условиях противника. Если у ИП все ещё есть тактическое преимущество, дайте главному злодею мощный магический артефакт или передовую технику (из тех, которые герои не могут использовать, если захватят). Как последний вариант, каждый монстр может поклоняться Тому, о ком лучше не знать.

Ослабьте героев

Патроны кончаются. Заклинания выматывают мага. Космические корабли страдают от загадочных неполадок двигателя. После достаточно долгой битвы или при определенных полевых условиях героям порой приходится полагаться на свои ножи, кулаки и смекалку, а не на технологии и волшебство. Сценарий побега (стр. 101) даже может начинаться с того, что герои попали в плен, были лишены снаряжения и оружия и прикованы цепями к логову монстра!

Как вариант, поменяйте поле боя. Отправьте героев под воду, в высокий вакуум или глубоко в зыбучие пески - туда, где штрафы начнут накапливаться. Монстры могут применять ослепление, оглушение, парализацию и похожие атаки в дополнении к засадам на большом расстоянии или тактике "ударил-убежал".

Однако помните, что игра в ужасы для успеха требует сотрудничества куда больше чем беззащитности. Если игроки хотят роль жертв на 50 очков, то они бы их и сделали! Делайте преграды честными, и не забывайте, что все это ради ужаса, а не нужды Мастера в "победе".

Бить в слабое место

Даже у супермена есть свой криптонит. Высокоуровневые ИП обязательно наделены слабостями: психонические вампиры представляют угрозу для защищенных от магии героев, гениальный маг захлебнется под стаей крыс-оборотней прежде чем прочитает заклинание, контроль разума обратит богов боя против своих союзников и так далее. Приключенцев с Самоуверенностью можно заманить ловушку, а тех, у кого Паранойя - обманом заставить извести все серебряные пули на диких собак. Такая тактика лучше всего работает как реакция на действия протагонистов; враг становится страшнее если его атаки индивидуализируются. Игроки будут пытаться найти слабости монстров - и враги должны делать тоже самое с охотниками!

Подвергнуть других опасности

То, что Охотников на Монстров не берут пули, не означает, что их друзей они тоже не берут?! У большинства следователей есть Иждивенцы, Союзники, Покровители и другие люди, о которые для них что-то значат; вампир, похитивший маленькую сестрёнку героя или доброго старого наставника, или любимого может выманить могучего врага на любое поле боя, какое выберет. Благоразумные ИП должны чувствовать страх за других, если монстры угрожают совершенно незнакомым людям. Автобус, полный маленьких детей, уездный священник, или даже полицейский или солдат, встретившийся с опасностью раньше, чем партия прибыла на место, может стать ключом к полезной степени озабоченности.

Сохранять Таинственность

Никогда не говорите ИП, на кого они охотятся. Враги нападают из тьмы, потом исчезают в неё; фигуру, скользящая в воде, не увидеть инфракрасной камерой, если она холоднокровная; немёртвый колдун выглядит знакомо, но он слишком разложился, чтобы его узнать. Оставляйте ужасы загадочными, и страх неизвестного сделает вашу работу за вас. Даже если одинокий упырь не может убить спецназовца в честном бою, он может изводить и оставить физические и душевные шрамы на всю жизнь. Шутите шутки с головами игроков и восприятием их персонажей. Подменяйте монстров, воздействуйте на разные архетипы и страхи, меняйте характеристики между шаблонами. Пусть игроки строят догадки - и пусть они боятся того, что могут встретить.

Изменить рассказ

Не ведите сценарий или кампанию, которая создаёт ужас в процессе прямого столкновения. Черпайте ужас из мира, или из неосязаемых эффектов зла на героев. Используйте страх социальной изоляции (см. Изоляция, страница 122) чтобы указать на цену, которую следователи платят за свои способности и призвание. Космические ужасы (страницы 124-125) черпают силу из медленных открытий, а не из неубиваемых монстров - даже если ИП могут легко победить мелких сошек, настоящий ужас появится, когда они поймут, что Космические Боги вечны. Психологические ужасы (страницы 125-126) часто работают даже лучше с Охотниками на Монстров высокого уровня силы; они гораздо страшнее потерять контроль над собой. В игре с заговорами, главные герои не будут знать, с кем им сражаться, или где враг. Кампания, в которой игроки примеряют шкуры монстров (страница 11), может быть не в меньшей степени исследованием тёмной стороны силы, как и вопросом подсчёта шансов.

Параметры проекта

В кампании ужасов, учитывая её основные требования - вызывать эмоции и строить атмосферу, нельзя позволить себе "импровизационную" атмосферу, которая в других кампаниях позволительна или даже желательна. Её проект - хотя и не обязательно такой монолитный как у сценария ужасов - должен очистить место под строительство эмоционального воздействия. Для этого нужно ответить на фундаментальные вопросы проектирования, чтобы эти стороны игры не действовали в разные стороны. Эти ответы определяют направления, вдоль которых Мастер будет строить или растить кампанию.

Масштаб

Масштаб - это уровень, на котором главные герои взаимодействуют с миром, и результат их действий на него. Действуют ли они в прозаическом масштабе, просто пытаясь выжить, найти следующую еду, и надеясь избежать кровавой и предсказуемой смерти? Или они работают в эпическом масштабе, решая судьбу наций, спасая мир, и бросая вызов самому Аду?

Обычно, персонажи с низким уровнем силы действуют ближе к прозаическому масштабу, а с высоким - на эпическом масштабе. Впрочем, это только стандартное использование этих типов; красивый, захватывающий и пугающий ужас можно создать, наложив противоположности. Например, во многих романах и фильмах ужасов обычные люди как-то останавливают какое-то чудовищное зло, которое могло означать гибель миллионов - и такие ставки сильно нагнетают обстановку. С другой стороны, полезный способ включить супер-сильных персонажей в игровой мир - это дать им прозаические ставки - жизнь одного человека, или его достоинство, или его рассудок. Необходимость работать на "человеческом" масштабе может удержать потенциальное

искушение затмить солнце своим героизмом... и опять-таки, тематическое напряжение позволяет вызвать беспокойство, и, можно надеяться, страх, среди игроков. И конечно, сделав монстров более опасными, можно легко обратить более сильных героев к прозаическим заботам о собственном выживании!

В конечном счёте, решение о масштабе должно зависеть от того, насколько комфортно Мастеру позволить игрокам менять его мир своими действиями. По крайней мере поначалу, он может независимо решить вопрос масштаба. Хотя некоторым игрокам не сидится на прозаическом масштабе, достаточное количество творчества и усилий со стороны Мастера могут завоевать их внимание. Тем не менее, наступит момент, когда действия партии начнут определять масштаб кампании. Как и сила ИП, масштаб имеет тенденцию расти за время длинной кампании. Это не должно быть проблемой для подготовленного Мастера - и в отличие от силы, масштаб может быть сильно снижен (по крайней мере, временно) без многочисленных жалоб со стороны игроков.

Игры в жанрах сплэттер (стр. 124) и психологический ужас (стр. 125-126) классически работают на прозаическом масштабе. Игры в которых ИП - сверхъестественные чудовища, или сверхъестественные охотники на чудовищ - часто начинаются с прозаической шкалы и нарастают по мере того как главные герои становятся более уверенными и знакомыми с окружающим миром и своими способностями. Пальп (стр. 124) - любимый стиль игр на эпическом масштабе, хотя он и может некоторое время работать на вполне прозаическом; например, большая часть пальпового хоррора Роберта И. Говарда повествует о том, как его герои едва избегают слюнявой пасти какого-нибудь враждебного существа, а не о сражаются за судьбу мира. Заговоры (стр. 117) и космический ужас (стр. 124-125) черпают значительную часть своей силы из постепенного расширения масштаба кампании; то, что вначале казалось проблемой только одного ИП или НИП, становится битвой против коварных сил, которые могут свергать правительства или съедать континенты. Глупый ужас может быть на любом масштабе, но кажется, ему уютнее всего колебаться между крайностями.

Размах

Размах - это, то что ИП могут увидеть, прикоснуться, повлиять, и убить. В то время как масштаб относится к тому, почему ужас необходимо остановить (чтобы спасти жизнь? чтобы спасти Чикаго?), масштаб обозначает что, кто и иногда как. Масштаб - это цели и амбиции героев; размах - это их диапазон действий. Кампания, в которой всё действие происходит в одной деревне меньше по размаху, чем та, где события развиваются по всему королевству - или по всей истории.

Размах связан с силой и масштабом кампании; обычно, чем больше сила и крупнее масштаб, тем больше размах. Но хотя игры с большим размахом обычно эпического масштаба, это не всегда так. Кампания с огромным размахом может гоняться через всю Европу ради прозаической ставки в жизнь одной похищенной женщины, в то время как профессор и его аспиранты могут спасти весь мир за однодневное путешествие в сельскую глушь Массачусетса. Представьте себе масштаб как "чего надеются достигнуть герои", а размах как "насколько важными они считают своих союзников и противников".

Видимый размах

Однако, у игроков и их персонажей редко бывает полная информация. Вервульфы, заполонившие Лаймхауз (район Лондона) могут быть всего лишь частью плана Повелителя Зверей опустить всю Европу до животного состояния. Герои могут видеть только вервульфов в Лаймхаузе (видимый размах), а не ужас, который действует на весь континент (настоящий размах).

Держать видимый размах меньше настоящего - хорошая идея, особенно в играх в жанре ужасов. Это увеличивает элемент неизвестного (и потенциально ужасного). Это также позволяет Мастеру держать кампанию в руках; если герои могут видеть настоящий масштаб, то они могут спутать все карты, на которых держится история. Некоторые стили ужасов, такие как космические ужасы или заговорческий ужас, прямо-таки зависят от выполнения этого правила. С другими стилями, например пальповом ужасе, это менее важно. А в психологическом ужасе, видимый масштаб почти всегда и есть настоящий масштаб, по определению - всё дело в том, что происходит внутри головы главного героя, даже если ландшафт полон древних культов и вездесущих Людей В Чёрном.

Кульминация сюжетной линии или кампании - это место, где игроки могут взглянуть, хоть и

ненадолго, на настоящий размах кампании. Это - награда игрокам, и одновременно (можно надеяться) шок от головокружительного ужаса. Когда кульминация закончилась, вид настоящего масштаба тоже должен закончиться. Если повезёт, игроки будут стараться ещё больше, чтобы ещё раз взглянуть на настоящий масштаб, что может привести только к лучшему отыгрышу и большему сосредоточению внимания на повествовании.

Строгость

Строгость является мерой ответственности героев за их поступки. Представьте учинившего самосуд над черным магом в ужасах по современности:

• В очень строгой игре у него на хвосте окажется местное полицейское управление, использующее все оружие из современного арсенала судебной экспертизы: сопоставление ткани, отпечатки пальцев, следы ДНК и т.п. Если его поймают, его задержат и будут судить. Будучи признанным виновным, он отправится в тюрьму или на казнь.

• В средне строгой игре, он просто будет "в бегах". У него не выйдет показываться на глаза правопорядку, но он сможет "залечь на дно" в том же городе и полиция его не разыщет.

• В снисходительной (низкая или нет строгости) игре пока нет свидетелей, нет и доказательства вины. Полиция даже может посчитать что черный маг заслужил смерти, и будет намеренно игнорировать любые оставленные убийцей улики!

Строгость обычно соответствует реализму игрового мира; суровая реалистичная игра почти всегда будет строгой. Однако последствия конкретной реалистичной ситуации могут сильно варьироваться в сложности. например, успехи в судебной экспертизе за последний век сильно усложнили возможность безнаказанного убийства, хотя уровень строгости реальности

не то чтобы изменился. Аналогично, игра в анархичном удаленном краю вроде пиратского Карибского моря в XVII веке или на Диком Западе может иметь меньше последствий - или хотя бы совсем другие - чем в бюрократическом будущем киберпанка.

В основе лежит то, что в реальном мире у действий есть последствия. Строгая игра пытается их воссоздать. Даже при высоком уровне сюрреализма (стр. 123) или в фэнтези действия партии могут встречать драматические или мистические (а не социальные) последствия вроде вселенской иронии, оправданной судьбы и кармы. Даже высоко нереалистичная игра может быть очень строга – если так выберет Мастер.

Стиль игры-ужаса с реализмом в мире будет притягиваться к большей строгости. Космический, конспирологический и психологический ужасы традиционно более строги. Пальп и сплэттер традиционно менее строги, как и те игры, где персонажами являются сверхъестественные существа. Глупый ужас (страница 126) почти всегда снисходителен. Кинематографическая игра зачастую ослабляет строгость людских законов, законов физики или законов правдоподобия – порой все три пункта сразу!

Внутри этих широких категорий вполне возможно провести кое-какие настройки. Например, кампания по психологическим ужасам с медленно нарастающим безумием может начаться как полностью строгая игра и затем постепенно становится все более и более снисходительной по мере разрушения связи ИП с реальностью. Космические и конспирологические ужасы можно сыграть с любым уровнем строгости, хотя космический ужас слишком зависит от реализма - и паранойи, от последствий - чтобы по-прежнему работать в полностью снисходительных играх.

Что бы Мастер не выбрал, он должен предупредить игроков о применяемом уровне строгости. Это, возможно, должно быть выполнено вне игры, во время построения кампании; игрокам не нравятся неожиданности подобной природы. Если предупреждение не сработает, то, конечно, Мастер имеет полное право вынудить всю партию бежать в Гватемалу от агентов ФБР, идущих по тянущемся сквозь четыре штата следу из грабежей и убийств.

Границы

Физический сеттинг - место действия - играет важную роль в планировании кампании. И хотя

может показаться, что его изменить проще, чем, например, уровень строгости, он сохраняет большой уровень влияния на начальный проект. Кампании ужасов так сильно зависят от деталей заднего плана, что детальная проработка окружения, с которым будут взаимодействовать герои, должна иметь большой приоритет. Эта забота лишь растёт в важности, если важные элементы настроения, важные улики и/или центральные концепции ужаса зависят от сеттинга, как оно часто бывает.

Самый основной выбор - между кампанией, которая черпает силу из места действия, зависит от постоянства этого места, чтобы дать ей глубину, и кампанией, которая черпает силу из разнообразия, полагаясь на масштаб этого разнообразия для создания впечатления. Есть возможные компромиссы между локализованной кампанией и колесящей по всему глобусу, но большинство игр в жанре ужасов тяготеют к одной или другой крайности. Мастеру, который не ожидает и не планирует с учётом этой тенденции, придётся играть в догонялки в самый неподходящий момент.

Локализованная

Локализованная кампания в основном или полностью ограничена одним городом, областью, провинцей или маленькой страной. Индивидуальные сценарии могут происходить за пределами основного сеттинга кампании, но они определяются событиями внутри него - и ИП могут ожидать, что вернутся "на базу" в конце.

Этот подход даёт Мастеру возможность построить детальную, правдоподобную часть игрового мира. Герои будут взаимодействовать с одними и теми же НИП, проходить одни и те же локации, слышать связанные слухи, и вообще глубоко погружаться в окружение. Это даёт огромные проценты в ужасе. ИП - и игроков - которым небезразлична местность легче мотивировать. Знакомые лица или локации могут внезапно оказаться страшными или опасными, что повышает уровень ужаса. Каждое преимущество, которое даёт реалистичный и детальный игровой мир по крайней мере потенциально доступно в локализованной кампании.

Локализованная кампания также даёт ответ на один из беспокоящих мета-игровых вопросов, с которыми сталкивается любая долгая кампания ужасов: "почему мы всё время сталкиваемся с этими ужасными монстрами?". В этом подходе, ответ прост: монстры находятся там, где вы живёте. Мастеру рекомендуем придумать несколько вариаций этого ответа, или по крайней мере какое-то связанное с игровым миром объяснение, которое выдержит внимание средней придирчивости - будь то межпространственный вихрь, удар метеора, или проклятье древнего самодержца, который правил этими землями тысячи лет назад.

В локализованной кампании может обитать целый батальон ужасов, если она происходит в месте, где ужасы происходят регулярно; игроки намного легче поверят в не связанные ужасы в викторианском Лондоне или современном Лос Анжелесе, чем в провинциальном городке Аврора в штате Иллиноис, или каком-нибудь абстрактном фентезийном городе. К счастью, в художественной литературе полно мест, где ужасы, кажется, идут без перерыва; например, штат Мэн Стивена Кинга, Мискатонская Долина Г.Ф. Лавкрафта, Саннидейл из Баффи - истребительницы вампиров, и луизианские старицы из Болотной Твари. И в настоящем мире нет недостатка в местах с ужасной историей и не менее ужасными легендами - Лондон, Париж, Новый Орлеан, Каир и Трансильвания - это только начало. Любой крупный американский город может вместить столько ужасов, сколько Мастер сможет запихать в его тёмные переулки, туннели с коммуникациями и склады; Нью Йорк, Чикаго и Лос Анжелес - классические сеттинги для ужасов, где достаточно разнообразия, чтобы исследователи ужасного никогда не осмелились уйти.

Последние преимущества локализованной кампании для ужасов - психологические - подтекст и заключение. Если везде, куда герои бы ни пошли по своим делам, таится ужас, то подтекст - любое место небезопасно, и любое знание (например, истинной природы или истории места) - это опасное знание. Этот подтекст Мастер должен усердно использовать. Ощущение заключения, появляющееся в локализованной кампании - это ощущения пребывания рядом с чем-то Опасным, написанное большими буквами на заднем плане. Исследователи будут биться об городскую черту или районные границы даже не понимая почему они чувствуют себя в заточении.

Городской или захолустный

Есть потенциальная дихотомия между городским и захолустным ужасом. Захолустный ужас - древнейший тип ... страх пустошей, вдали от других людей. Космический и психологический ужас цветут в нем с особым ядом, там, где граница между протагонистом и природой сокращена до минимума.

Городской ужас - страх современности. Он восходит к "страшилкам за пенни", окружавших убийства Джека Потрошителя; или, ещё раньше, к "Убийству на улице Морг" или "Правде о том, что случилось с мистером Вальдемаром" Эдгара По. Ужас в городе - это отчуждение от человечности и от истин (одной из которых по иронии является природа). Природа городского ужаса служит плодотворной землей для игр с монстрами-персонажами (стр. 11) и историй о паранойе и тайной войне.

Растущий страх городской преступности и отток населения в пригороды делают границу между городским и захолустным ужасом не такой четкой как раньше. "Бетонные джунгли" и изолированные свалки токсичных отходов делают любой ужас возможным - будь он в сердце Техаса или глуши Манхэттена.

Кругосветная

Кругосветная кампания меняет безопасность и глубину локализованной кампании на неопределенность и неустроенность, два явно современных страха. Поэтому неудивительно, что большинство кругосветных путешествий происходят в современной эпохе - от экзотических пальп-ужасов 1920х до широко раскинувшихся заговоров аэропортных триллеров и туризма ужасов в американской глубинке Сверхъестественного. С уходящими десятилетиями экзотические иностранные ужасы становятся по-странному одомашненными. Кругосветное путешествие вначале было приключением; в наши дни - это туризм. Простые люди могут наткнуться на монстров в руинах Майя в пешем походе, или же попасть в руки вампирского культа во время деловой поездки в Румынию. В 1897 Дракуле пришлось ждать недели чтобы доплыть до Лондона, сегодня же он мог бы сесть на ночной перелет и попасть туда раньше рассвета. Мастер может добывать ужас из этой странной ознакомленности, насыщать игру зарядами "чуждости" или же использовать и то, и другое.

Кругосветная кампания нуждается в некой быстродействующей связи, позволяющей исследователям знать о зле, терзающим другой конец континента или заморские земли.

Некоторые ужасающие планы

Эти измерения лишь предложения. Оккультисты редко сходятся касательно космологии, что же говорить об играх о неестественном? Изменяйте их как потребуется вашему повествованию и добивайтесь наибольшего ужасающего потенциала для игры.

Астральный план: обширная пустота между измерениями (стр. B521), соединяющая их все между собой. У него нормальный уровень маны, и он - после достаточно долгого или опасного путешествия - открывает пути ко многим другим планам или даже альтернативным Землям (обычно через Плохие Места). Большинство астральных путешественников нематериальны или состоят из одной псионической энергии. Находясь на астральном плане, вы не можете никак взаимодействовать с материальным миром и невидимы для его обитателей; вы можете лишь наблюдать, с трудом (-7 ко всем проверкам чувств) если из нужного измерения нет "эфирного окна" (например, дома с привидениями). Проверки умений с использованием технологических артефактов здесь с -5 за каждый ТУ предмета выше ТУ4.

Эфирный план: этот план, взаимопроникающий (стр. B521) с материальным, это то место, где вы оказываетесь, когда становитесь нематериальным. Духи "на Земле" на самом деле на эфирном плане пока не материализуются. Нематериальные существа там могут сражаться или иначе взаимодействовать друг с другом, как если бы они все были на материальном плане. Пси и магия с -3 может воздействовать на материальный план оттуда; другим способностям необходимо улучшение Затрагивает нематериальное. В "эфирных окнах" вроде домов с привидениями или пространстве внутри пентаграммы перемещение между планами проще, требуя лишь половину затрат ЕУ или же вообще без них!

Страна фей: пример "карманного измерения" или "демиплана", каким-то образом меньший чем

материальный или астральный план. Демиплан обычно на уровень маны выше материального, зачастую с особыми ограничениями или бонусами к определенным видам магии (Только один колледж, песня и т.д.). Время течет иначе, позволяя Мастеру как угодно переставлять таймер на "тикающих бомбах" мира кампании. Физический переход на демиплан может быть простым как нахождение внутри круга камней когда звезды заняли верное расположение, путешествие по неправильной тропинке в зачарованном лесу или же достаточно просто войти в старый шкаф. Такие порталы будут единственным местом где можно колдовать заклинания или иначе воздействовать на материальный мир из демиплана или наоборот.

Ад: родное измерение демонов и частое место назначения для проклятых и злых душ. Он может быть разбит на враждующие княжества или страдать под гнетом одного тирана-Сатаны. Физическое перемещение в ад обычно требует уйти под землю (традиционно через озеро Аверно в Италии), и оно чрезвычайно опасно. В аду низкая мана, но критический провал при использовании магии вызывает демона - хотя там это делает почти что угодно.

Гиперпространство: родное измерение (или тюрьма) для Тех, о ком лучше не знать. В нем высокий, даже очень высокий уровень маны. Земная, материальная жизнь во время визита (физического или ментального) в гиперпространство подвергается бесконечному потоку бросков страха (все с -8 или хуже); даже простой взгляд на него или использование Телепортации, действующей через него может вызвать подобную панику. К счастью, порталы на этот план исчезающе редкие; например, появляется лишь на несколько секунд в определенном месте массачусетских холмов.

Кошмар: могущественные владыки снов или другие сущности (вроде Фредди Крюгера из Кошмара на улице Вязов) могут заманивать спящих в страну кошмаров, заманивая их уснуть в "тонких местах" реальности или же похищая грубой силой через способности вроде Прыгуна. Окружение постоянно меняется в ещё более устрашающее. При проверках умений используется наибольшее из подходящего умения или Ясного сна (Dreaming, стр. B188). Для деталей см. Миры грёз (стр. 114).

Страна теней: "Темный эфирный план", напоминающий пустынную черно-белую версию материального мира. Существа с Теневой формой здесь материальны и могут использовать Знание местности (Страна теней) или Обнаружение (Теневые врата) для нахождения врат и коротких дорог в материальный мир через мистические пути тьмы. Это также может быть "зазеркальем", куда можно попасть через зеркала, хотя оно может быть и отдельным демипланом. Страна теней имеет нормальный уровень маны и полна невидимых монстров.

Вечное лето: спиритисты XIX века изобрели этот термин для места, где обитали призраки - отличающегося от эфирного плана (который посещался призраками во время сеансов) и рая (куда "завершенные души" отправлялись за их наградой). Из Вечного лета нельзя видеть или взаимодействовать с материальным планом - для этого есть эфирный план. Другими, более безрадостными версиями являются иудейский шеол и греческий тартар. Он также напоминает тибетское бардо, "комнату ожидания" между реинкарнациями; монстры с Бессмертием 3 могут оказаться там. Независимо от имени, у Вечного лета низкая мана.

Также требуется некая форма быстрой транспортировки чтобы быстро и надежно доставить героев на передовую всемирной войны против зла. Замедление темпа на четырехмесячный караванный переход или мореплавание к заброшенному храму - верный способ лишить игру накопившейся напряженности.

Кругосветка не обязательно ограничена лишь историческими или современными ужасами. Эпическое фэнтези может заменить кристальными шарами и летающими коврами (или магическими вратами) телеграф и самолеты. Приключения в странах снов мира - или с быстрыми астральными путешествиями - позволяет достичь того же эффекта вообще без задержек, связанных с применением обычного транспорта. Терпимая и сотрудничающая группа игроков скорее всего позволит Мастеру "перемотать" долгое путешествие даже в мире низких технологий или заменить CNN вещими снами. Футуристический кругосветный ужас требует куда большей проработки природы используемого мира(-ов), но с ультра-технологиями такие путешествия сущая ерунда.

Преимущества кругосветной кампании в разнообразии и изоляции. Когда из любого уголка Земли можно извлечь ужасов, которых хватило бы на несколько приключений, и рассеять их по всем континентам, то кампания будет потенциально более тематически богатой, чем та, что целиком

зависит от ужасов наследия команчей и ограничена западом Техаса. Варьирование типов монстров и их сред также защищает от скатывания в формализм. Разнообразие также строит правдоподобность. Географическое рассеивание ужасов предотвращает вопросы игроков почему их база оказалась посреди мировой столицы монстров - хотя Мастеру все ещё остается ответить почему зло происходит как раз там, куда партия решила направиться (для ответов см. Продолжительная кампания и правдоподобие, стр. 99-100)

Используйте этот вопрос для усиления изоляции протагонистов. Тематически, мотив "опасного знания" лишь усиливается проявлениями ужасов по всему миру; истина "везде опасно" становится куда очевиднее для игроков, чьи персонажи в самом деле везде побывали. Если везде опасно, то безопасности нет нигде. Исследователи отрезаны от всего обычного общества, так как обычное общество (глупо или слепо) верит что дома безопасно. Эта тема отчуждения в изоляции очень могущественна во многих стилях ужасов, в особенности в космических, конспирологических и психологических.

Сквозь планы

Сеттинги ужасов часто в преимуществе от дополнительных планов бытия (стр. B519-522). Даже самые суровые игры строгих городских ужасов могут иметь дикие, сюрреалистические сценарии ... в стране снов одного из главных персонажей. Большинство домов с привидениями служат "эфирными окнами" в мир духов, и позволяют или заставляют отважных охотников за привидениями войти в мир бестелесной нежити, что открывает совершенно новый спектр выбора средств устрашения - начиная с того, что теперь охотники становятся жертвой. Или же местное кладбище отбрасывает "эфирную тень" назад в Холм висельников годов охоты на ведьм, что ведет к жутким намекам, видениям и (очень локализованному, опасному и под полным контролем Мастера) путешествию во времени. А чем являются традиционные "врата в ад", если не разломом в измерениях?

С страной снов, миром духов, тенью прошлого и предместьями ада вы уже в шаге от игры с несколькими планами - и все не убавляя реальности вашего основного сеттинга. Напротив, высокий контраст между ужасающими планами и материальным миром могут даже увеличить восприятие игроками основного сеттинга как "реального мира". Ключ здесь в подборе таких измерений, которые сделают ужасы кампании приятной передышкой.

Мастер также должен определить как работают путешествия между измерениями. Переход с одного плана на другой без особых врат и порталов обычно требует Планарного смещения (Plane Shift, p. B248) или Прыгуна (Духовный) (стр. 16). Преимущества вроде Нематериальности и Теневой формы - и модификаторы вроде Проекции (см. Нематериальность, стр. 16 и Прыгун, стр. 16-17) тоже способны взаимодействовать с другими измерениями, если так решит Мастер.

Здесь же возникает проблема обитателей. Каждое измерение может быть населено. В ужасах местные жители редко дружелюбны!

В общем, космология ужасов сильно зависит от кампании. Вдохновляющие примеры см. в Некоторые ужасающие планы (стр. 108).

Жуткие силы

Способности выше и за пределом дарованных смертному человеку критичны почти для всех жанров РПГ, но они занимают центральную позицию в ужасах. Ведь центральной темой ужаса является "неестественное", то, что нарушает порядок вещей - то, что так часто делает магия, псионика, причудливые технологии и т.п. Хитрость ужасов в воплощении лишь тех элементов неестественного, которые кампания сможет выдержать, и спланировать их эффекты на сюжет, действия героев и сам мир.

Помните что традиционное приписывание огненных шаров к магии, контроля разума к псионике и роборук к черным технологиям всегда остается лишь традицией. Перестановка модификаторов сил и добавление капли продуманного колорита может выдать псионический пирокинез, меметический месмеризм и магические големовы руки. Призыв призраков может происходить через заклинания некромантии, психическими силами медиума или черное приложение для iPhone NDOR. Тут, как и везде, неожиданность - лучший друг ужаса.

Магия

В ролевых ужасах магия часто играет роль "рационального" объяснения сверхъестественных событий, или даже инструмента против могущественного зла. В книгах и фильмах ужасов магия куда чаще показана злой или развращающей (для правил моделирования подобного см. Сила развращает, стр. 146-148). Заклинания не случаются в ужасах просто так - у них ядовито-зеленый ореол, они вытягивают из заклинателя жизнь или рассудок или же являются дарами темных богов или сил зла. Хотя герои могут полагаться на "белую магию", вроде лечения или заклинаний света, возможно что даже самое благое заклинание сопряжено с опасностью для духа и тела, или что доступны лишь злые заклинания, подчеркивая неестественный (и обычно ужасающий) источник магии. Вывод - магия может быть оружием, симптомом или же самим злом. То, что здесь выберет Мастер, окажет сильный эффект на его кампанию.

Столь же важным решением будет важность и распространенность магии: в кампании без магии её нет совсем, кампания с секретной магией позволяет ИП изучить ограниченное число заклинаний или иных магических методов, и кампания с полной магией позволяет построить полноценных магов, которые владеют большинством, если не всей магией, предлагаемой игровым миром.

Кампания без магии

Кампания без магии проходит в мире, где магии просто не существует. Не только герои, но и их соперники лишены магических способностей. Это потребует переосмысления "магических" талантов большинства сверхъестественных существ.

Монстры с магическими способностями (вроде призраков и вампиров), или которые могут быть поражены только магией, будут создавать сильный дисбаланс в кампании без магии. Мастеру следует модифицировать эти сущности, сделав их силы психическими, происходящими от странной науки (например, мутировавший вирус, вызывающий "вампиризм" у своих жертв) или же полностью от них избавиться. Помните, что удаление сил призрака делает его почти бессмысленным в качестве соперника - хотя он может оставаться жуткой "астральной тенью" среди декораций - и тоже самое касается многих других сверхъестественных существ. Поэтому кампания без магии лучше всего работает когда противники героев материальны: ревенанты, ГМ-оборотни, андроиды, пришельцы и т.д.

Другой выбор - реалистичная кампания, сфокусированная на ужасах всем известных, но игнорируемых из-за неудобства их признания, включая серийных убийц, культы и безумие; социальное отчуждение, уличная преступность и бедность; исторические кошмары, вроде зверских расправ и человеческих жертвоприношений; ужасы от науки вроде чумы и токсинов; и жестокие и склонные к заблуждениям заговоры. В это может быть трудно играть сколько-нибудь долго, но это - превосходная "фоновую реальность" для гнетущей кампании или психологических ужасов.

Игроки, предпочитающие заклинаниям оружие, будут наслаждаться кампанией без магии, если конечно Мастер ограничил присутствие сверхъестественных элементов, с большинством которых нельзя расправиться без магии какого-либо вида. Тем не менее, психоники часто могут совладать с почти всем из бестиария, разумеется если их таланты и атрибуты достаточно высоки (см. Психоника, стр. 111-112).

Кампания с секретной магией

Возможно лучший тип для ужасов, так как даёт героям возможность противостоять сверхъестественному, но не даёт возможности стать слишком могущественными. В кампании с секретной магией обычно доступен лишь ограниченный спектр заклинаний - вероятно только несколько заклинаний низкой силы или утонченного действия. ИП потребуется хорошая причина для знания магии; возможно они академики, антропологи или профессиональные оккультисты. Мастер может потребовать Необычное происхождение для людей-магов, поставить им строгие ограничения в уровне Магичности и/или сделать магию недоступной без поддержки демонов или духов! Одновременно с этим все сверхъестественные существа из Главы 2 будут наслаждаться всеми своими магическими способностями. Более могущественные или пугающие злодеи могут знать особенно дьявольские заклинания из книги GURPS Магия; колледжи некромантии и врат полны прекрасных примеров.

Малая сила - не ключевой элемент в кампании с секретной магией. Этот элемент скорее в подходе: магия скрыта. Используйте её на виду и попадете в неприятности. Это идеально для окружения вроде Германии Ренессанса или колониальной Новой Англии, где любые магические практики считались доказательством колдовства и карались смертью. Тайные общества используют магию незаметно, а магические тексты не доступны широкой публике; таким образом будущим магам придется попотеть перед тем как найти те заклинания, которые они хотят изучить.

Кампании с секретной магией - и кампании с другими типами ужасных секретов, от Ктулху до вампиров - являются типом закулисного фэнтези: историях о мире, скрытом за стенами обыденности. Ключ к таким играм в взаимодействии тайного и явного, оккультного и нормального. Как крысы в стенах позади ширм, ужас суетится в слепом пятне общества, подтачивая его, никем не замеченный. Искусные трения между реальным миром и сверхъестественным миром ужасов держат обыденность на переднем плане. Закулисные игры часто резко переходят от высокой строгости (стр. 106) "реального мира" к низкой строгости позади барьеров и среди теней, и наоборот.

Эта Старая Чёрная Магия

Если Мастер намерен сделать магию важным элементом кампании, GURPS Thaumatology послужит ему хорошим фундаментом. Эта книга предлагает на выбор мириады возможных правил и вариантов магии, любые из которых можно обратить в источник ужаса того или иного игрового мира. Духи-помощники с легкостью скопируют традиционную демоническую Гоетию; ощущение "совпадений" путей и книг поможет подпитывать секретные магические общества игр конспирологического ужаса; а магия символов заставляет вспомнить "Подброшенные руны" М.Р. Джеймса и многие другие эталоны ужасов. И, конечно же, таблица дьявольского/ужасного для обратных ударов заклинаний говорит сама за себя.

Но какую систему вы бы ни использовали для черной магии, будь она секретной или известной, она должна быть ужасающей чтобы вписаться в кампанию ужасов. Некоторые ключевые принципы нужно запомнить:

Черная магия - серьёзна. Магия никогда не запоздалая мысль или прихоть. Она требует вложения времени и физической энергии, не говоря уже про общественное доверие или большую плату золотом. Вещи, которые повсеместно используют магию, должны быть так же страшны, как если бы кто-то в нашем мире повсеместно использовал плутоний.

Черная магия - опасна. Магия может убить вас, даже если вы используете её правильно! Это чистая сила - Сатаны, Природы, Космических божеств - несовершенно сфокусированная через слабую, искажаемую плоть. У неё будут побочные эффекты, скорее всего болезненные.

Черная магия - неестественна. Даже в самой переполненной магией кампании маги не должны по-настоящему понимать силу, с которой они забавляются. Магия может "одичать", или неожиданно нарушить свои принципы, или просто сделать что-то странное, что никто не сможет понять. По сравнению с магией теория суперструн выглядит надежной и достоверной.

Черная магия - страшна. Если она не требует обязательного затмения луны и разрушенного склепа, она все равно будет куда сильнее там. Она - Плохой Моджо, она - пятно на вселенной, она - Просто Неправильна. Магия должна иметь ужасающие признаки - зловоние, плотный воздух, бегущие толпы крыс, невидимый хохот, кровоточащие глаза. Если вы не боитесь использовать её для спасения собственной жизни, значит она недостаточно черна для ужаса.

Стандартные магические вещи

В ужасах встречается много характерных магических вещей. Некоторые примеры приведены ниже. Мастер может использовать их "как есть" или изменить для лучшего соответствия кампании. Хотя они редко оказываются в стартовом снаряжении, ИП могут заполучить их в ходе игры.

Крест защиты: Древний латунный крест - в 5 дюймов длинной, на тяжелой латунной цепи - с заклинанием Изгнать зомби (Turn Zombie, стр. B252) Силой 23 (становится 18 при низком уровне маны). Пользователю не нужно владеть магией для активации заклинания; ему достаточно лишь

выставить крест и сильно пожелать чтобы зомби ушел. Это даже может ввести наивного в заблуждение, что все кресты изгоняют зомби!

Демоническая свеча: Свеча из человеческого жира высотой в 2 фута и шириной в 6 дюймов (61 на 16 см). Сгорев до конца, она призывает на этот план демонов. Если того, кто зажег свечу, нет рядом, то демон будет его искать. Проведите быстрое состязание Воли между демоном и призвавшим его. Если побеждает призвавший, демон служит ему. В ином случае демон его ... накажет.

Зеркальные врата: Внешне не примечательное зеркало во весь рост с слегка причудливой рамкой - но в редкие ночи (возможно вальпургиева ночь, голубые луны или затмения) оно становится проходом в другой план (см. Через планы, стр. 109). Будьте осторожны, так как врата закрываются на рассвете. И удостоверьтесь что с вами домой не вернутся какие-нибудь Твари ...

Кинжал духа: Украшенный, но неброский клинок с способностью ранить призраков также легко, как обычный кинжал режет смертных.

Том Колдуна: Это древний манускрипт в кожаной обложке, некогда имевшей тисненное золотом заглавие, ныне уже стёршееся. Дух колдуна (16 ИН) 16-го века привязан к её страницам, и незамедлительно пытается применить Переселение (В, 75) на каждого кто читает книгу. Мастер определяет мотивы колдуна - но книга должна быть действительно важной для героев.

Кукла вуду: восковая скульптура, похожая на субъекта и содержащая его частичку: волосы, ногти и т.д. Также она содержит Боль (Pain, стр. B244). Это заклинание работает только на одной жертве, но на любом расстоянии и всегда активно. Чтобы вызвать у субъекта боль, ведьма не тратит энергии, но все равно должна выиграть быстрое состязание своей Воли или умения с заклинанием Боль против ЗД цели.

Окно в душу: призма длинной в 10 см, содержащая заклинание Аура (Aura, стр. B249). Применивший должен посмотреть на субъекта сквозь неё, но он не тратит энергии или делает проверку умения. Тот, кто не знает назначения вещи, вряд ли распознает расплывчатые отражения как истинную ауру . . . призмы постоянно проделывают забавные штуки с цветами.

Возможно что кампания с секретной магией станет полномагической кампанией. По мере обретения и изучения новых заклинаний героями, Мастер должен держать их в настороже, выставляя врагов с лучшими заклинаниями. Без аккуратного управления Мастеру придется поднимать планку по мере приближения кампании с полной магией.

Кампания с полной магией

В кампании этого типа может быть весь спектр магии: некромантия, импровизированные заклинания, жреческая магия, что душе угодно. И герои, и их противники могут стать могущественными чародеями. Такое подходит для большинства фэнтезийных ужасов, но в любом сеттинге, где существование магии всем известно - или где она всеми практикуется - можно провести кампанию с полной магией. Размещение такой кампании в историческом сеттинге даст неплохую ролевую игру в "альтернативной истории", где силы магии играют важную роль в исторических событиях. GURPS Technomancer служит примером полномагического мира с наукой и волшебством в современных условиях и немалым потенциалом для ужаса; Roma Arcana из GURPS Fantasy делает тоже самое с древним Римом.

Псионика

В современных ужасах псионические силы заслужили место в арсеналах как героев, так и злодеев. Пси-детективы, часто выдающие себя за профессиональных оккультистов - довольно распространенные протагонисты. С другой стороны, запутавшийся или мстительный пси (почти обязательно подросток) служит темой фильмов ужасов и сериалов с 1970х.

Пси-способности вошли в общественное сознание лишь после демонстрации Францем Месмером "животного магнетизма" в позднем XVIII веке. Кампании в более ранние периоды могут разрешить пси-способности, но скорее всего такие дары будут восприниматься как ведьмовство. Например, библейская Аэндорская волшебница - пример того, что сегодня называют "медиумом-спиритистом".

Переопределение контакта с духами как чего-то отличного от магии - и как можно "научнее" - началось в 1830-х и 1840-х, по мере распространения в массах идей о незримых физических силах вроде электричества. Этот способ мышления плодился и креп все последующее столетие; "пси-расследование" были почти признанной наукой в викторианскую эпоху, а научные исследования пси достигли пика (финансирования, если не официального признания) в 1960-х и 1970-х. Даже сегодня остались институты, работающие с пси-экспериментами, и почти каждая крупная разведывательная служба мира пыталась применить псионику для шпионажа. Аналогично, псионика или квазинаучное понимание феноменов вроде призраков все ещё доминирует в академических исследованиях и поп-культуре, от "охотников за привидениями" до любительских видео о домах с призраками.

Кампании ужасов с псионикой могут покрыть ещё больше тем с введением сверхъестественных существ. Зачастую лучше или хотя бы безопаснее договориться с призраками или другими духами, а не пытаться победить их. Мастеру, особенно в самом начале, проще контролировать ход игры если пси-способности героев не очень сильны. Потенциал псионики для боя и сбора информации может с легкостью разрушить любые планы кампании у неподготовленного Мастера.

Пси-способности обычно делятся по линии герои/противники, с "мягкими" силами вроде Анти-пси, ЭСВ, Пси-лечения и Телепатии подходящими для ИП и "жесткими" или жестокими вроде Психокинеза и Телепортации припасенными для их врагов. GURPS Psionic Powers предлагает ещё больше вариантов (как и GURPS Psionic Campaigns). Отдельные способности и уровни сил могут привести к некоторым переплетениям в каждой области. Скажем, некоторые из самых скверных способностей Телепатии, вроде Контроля сознания и Переселения, явно подходят злодеям к киношной игре. С другой стороны, в фильме "Сканнеры" у героев и злодеев идентичные пси-силы, и лишь их мотивы отличаются – поразительно "реалистичное" использование псионики и ужаса.

Черные технологии

Как нам подсказывает Третий закон Кларка, любая достаточно развитая технология неотличима от магии. Секретные, "черные" технологии - те технологии, что недоступны или неизвестны большинству в мире кампании - давали преимущество неустрашимым охотников на ужасы со времен крылатых сандалий и шапки-невидимки Персея из древнегреческих мифов. От алхимических "ручниц", созданных швейцарскими гномами в фэнтезийной игре до исказителей измерений, посылающих агентов ЦРУ в мир грёз, черные технологии служат лишь ещё одним способом сказать "волшебная вещь", без необходимости (и трат маны) на зачарование.

Черные технологии могут появиться в любом сеттинге выше ТУ0, но по-настоящему показывают себя в мирах ТУ5; безумная наука стимпанка может творить многие интригующие устройства, подходящие для использования даже в ужасах без магии викторианской эпохи. Игры о современности порой содержат снаряжение супершпионов, сверхновое оружие из следующего ТУ или же "психотронные" агрегаты, воспроизводящие, усиливающие, подавляющие или иначе влияющие на пси-способности. Даже в мире с открытым использованием магии может проходить разработка секретной технологии, или же её продукты будут выдаваться исключительно элитным командам контрмонстровых оперативников.

Наличие черных технологий в кампании обычно напрямую работает на усиление чувства собственных возможностей героев и человечества в целом. В широком смысле, такие технологии представляют силу разума, а это редко пугает. С другой стороны, со времён Франкенштейна, одаренные писатели ужасов показывали черные технологии как нечто подрывающее разум и порядочность; сделайте так, чтобы спецагенты знали (или, что лучше, просто намекните им) какие именно исследования породили поле инверсии сна, и это укрепит общее ощущение беспокойства в игроках. Инопланетные или нечеловеческие технологии, с сопутствующими неестественными побочными эффектами, могут даже усилить отчуждение и страх в космических ужасах - особенно если персонажам предстоит обрушить некое жуткое таинственное излучение против порожденной радиацией неведомой твари.

Другие способности

Киношные боевые искусства, приказы духам, сверхспособности, навыки Наполнения (из GURPS Power-Ups 1) и тому подобные способности выше доступных простым людям могут

разбалансировать кампании, основанные на уязвимости героев - включая многие игры ужасов. В самом крайнем случае, в широкой кампании про супергероев, ужасы становятся очень сложными, хотя вовсе не невозможными (см. Суперы, стр. 117-118). Но паранормальные способности не только либо есть, либо их нет. Мастер может позволить ограничить такие дары на низким уровнем, ограничить экзотические преимущества 20 поинтами и запретить яркие, "четырёхцветные" вроде Уменьшения и Растяжения.

Все разваливается на части

Частый троп в ужасах - это отказ человеческих технологий (другими словами, разума) перед лицом сверхъестественного. От сходящего с ума в доме с привидениями компаса до "неевклидовой геометрии" Лавкрафта, сбивающей с толку камеры и дальномеры, и неестественной тенденции охотников за привидениями передерживать пленку, разряжать фонарики и прочее - ужас всегда страшен вашим вещам.

Есть множество способов смоделировать подобное. У призраков часто есть Телекинез или его аналог; его применение чтобы разбить снаряжение героев всегда стоит усилий. Другие возможности включают Контроль температуры (против двигателей и уязвимых к перегреву компьютеров), Глушение (против камер, сенсоров и т.п.) и Контроль разума с модификаторами Кибернетическое или Только кибернетическое (чтобы одурачить что угодно с микросхемами - а это практически любой гаджет на ТУ8+). Как вариант, просто сделайте любое Воздействие с ограничением Доступность, Только электроника (-20%), от Галлюцинаций ("оно просто начало выдавать белиберду") до Судорог ("из него вдруг повалил дым") и Сердечного приступа ("оно просто перестало работать").

Мастер также может сделать "антитехнологическое поле" сверхъестественного как эффект среды, ведущий к штрафам для Использования компьютера, Использования электроники, Фотографирования и похожих умений. Вот некоторые полезные опции:

В Плохом месте или там, где скрывается сверхъестественное существо: -1

Каждые -1 к Броску страха, вызываемого существом, при наличии или без Ужаса: -1

Каждый ТУ механизма выше ТУ4: -1

Каждые 2 ЕУ, потраченные присутствующими сверхъестественными существами на паранормальные способности: -1

Непоколебимо используйте возникшие критические провалы! Электроника взрывается, пробки вылетают, а гаджеты дают сбои, сжирают батареи или вспыхивают пламенем. Вскоре ИП будут носить с собой только ломы и заряженные каменной солью дробовики, как и завещал Господь.

Подобное позволяет воссоздать "пальповую чувствительность", подходящую для ужасов, где герои могут затуманивать разумы людей или гнуть подковы голыми руками, но все ещё остаются достаточно уязвимыми перед щупальцами монстров из джунглей Юкатана.

Другой способ включения способностей в игры ужасов - сделать их ужасными. Добавьте такие ограничения как Триггер, требующий от героя питья человеческой крови, или Неприятный эффект вроде "Притягивает призраков". Сбалансируйте очки в особых дарах равным весом неприятных недостатков. Требуйте Броска страха - для прохожих или даже для самих супергероев! - при каждом использовании способности. Если каждая сверхчеловеческая способность в кампании всегда идет с такими минусами, либо происходит от нечестивых энергий, то герои могут решить отыскать источник их неестественных сил чтобы избавить себя от своего жуткого (хоть порой и полезного) проклятия!

Ужасающие жанры

В прямом смысле ужасы не являются жанром, но ощущением, оттенком или целью. "По умолчанию" кампания ужасов показывает сверхъестественных существ, охотящихся на беззащитных в относительно современных условиях (литература ужасов, созданная только и исключительно для этой цели, появилась лишь в 1764), но ужас будет везде, где вы можете его найти - и где вы его

поместите. От вестернов Джо Лансдейла до фэнтези Роберта Говарда, от лавкрафтовских шпионских историй Чарльза Стросса до "Чужого" Ридли Скотта, ужасы превосходят границы жанров. Вы можете добавить ужасы в любую игру, будь то одиночный сценарий в приключенческой или романтической кампании, или полноценный ингредиент, присутствующей в каждой строчке описаний и сюжета. Вы можете напрямую объявить игру "детективными ужасами" либо тайно внести ужасы в оживленный самурайский эпос (см. Добавление ужаса, стр. 132). Фундаментальные элементы (стр. 121-123) ужасов существовали тысячелетиями; ничто не мешает традиционным темам и стилям ужасов (стр. 123-128) появиться в любую эпоху и любой период времени.

Фентезийные ужасы

Большое преимущество фентезийной кампании как кампании ужасов - в возможности использовать вариант, который нравится Мастеру. В теории, каждый элемент фентезийного мира может быть построен так, чтобы поддержать атмосферу ужасов, и страхи, чудовища, эффекты и темы, которые хочет подчеркнуть Мастер. Это даёт большое единство стиля, что является важной составляющей правильной атмосферы.

Большой недостаток фентезийной кампании как кампании ужасов - то, что в мир труднее поверить игрокам. Ужасам требуется эмоциональное вмешательство для его силы. Если игроки не считают мир или кого-то в нём "настоящим" с точки зрения игры, тогда они не будут так напуганы его ужасами или обеспокоены за его обитателей.

Лекарство от этого недостатка - сконцентрироваться на сильных местах. Мастер не только может создать мир, соответствующий его конкретным требованиям, он может сделать его настолько глубоким, насколько необходимо, чтобы вовлечь игроков умственно и эмоционально. Это часть того, почему зацепки персонажей (стр. 6-8) - и вообще биографии персонажей - особенно полезны в фентезийных играх.

Хотя есть много разных видов фентези, большинство относятся к одному из обсуждаемых ниже типов.

Высокое фентези

Высокое фентези - это поджанр, большинству ролевиков знакомый прямо-таки инстинктивно. Более того, многие игроки считают драконов, волшебников, эльфов и весь арсенал фентезийных тропов от Толкиена и других условиями для ролевой игры "по умолчанию". Высокое фентези можно превратить в ужасы, но сохранять и использовать его фундаментальные качества, в то же время давая ужас игрокам и настоящие трудности персонажам непросто. Как и с научно-фантастическим ужасом (стр. 118-119), особенности жанра имеют тенденцию делать главных героев могучими, а могучим героев, что вполне реалистично, труднее представить опасность - особенно больше одного раза.

Чтобы добиться в этом успеха, Мастеру следует не жалеть усилий, чтобы создать приключения, которые вовлекут приключенцев эмоционально, вне зависимости от того, являются ли они физически опасными. Один из обычаев жанра - могучие волшебники или сильные воины становятся королями. Помните, что ужас, угрожающий даже самым последним крестьянам, косвенно угрожает их правителям.

В стандартном высокофентезийном мире, множество могучих монстров, злодеев или заклинаний может угрожать героям в обычном смысле; тут важно сделать их не просто опасными, но ужасающими. Это может быть просто - достаточно превратить Великого Дракона в Великий Скелет Дракона. Сама по себе, это довольно неприятная картина. Теперь соедините Великий Скелет Дракона с темами чумы, голода и заразы. Дайте дракону повелевать армиями крыс и саранчи, ядовитое дыхание, и слуг-нежить, сделанных из высушенных останков умерших от голода - и пусть его дыхание магически отравляет колодцы и заставляет ужасные существа подниматься из осквернённой земли. Поставьте его лагерь в зловонном болоте, на огромном кладбище или даже на разорённых голодом башнях когда-то могучего города. Теперь у вас есть набор ужасающих картин, которые могут устрашить даже самого крепкого воителя или самого набожного священника!

Любой стандартный фентезийный элемент можно сделать ужасающим таким способом. Высокофентезийный ужас требует творческого исполнения со стороны Мастера, но это вовсе не невозможно сделать.

Низкое фентези

Как следует из названия, низкое фентези - это "низкоуровневая" версия стандартного высокого фентези. Этот тип кампании популярен среди игроков, которые ищут более личных проблем, чем можно найти в высоком фентези. И так получилось, что это почти те же самые проблемы, какие бывают в играх ужасов. Поэтому, низкое фентези хорошо подходит для игры в ужасы.

Низкофентезийная кампания может происходить в высокофентезийном мире, где приключенцы намного слабее, чем другие действующие лица. Размах узкий, часто используется локализованная структура кампании - например, партия остаётся в Воровском Квартале большого города. Главные герои части действуют в прозаическом масштабе, воруют драгоценные камни из Храма Крысиного Бога, а не очищают мир от его отвратительного культа. Мастер должен создать заманчивый сеттинг, чтобы хорошо удалось низкое фентези. Если игрокам начнут любить и знать персонажей и мир, тогда они пожертвуют частью гибкости в вариантах или размахе, чтобы иметь возможность играть в этом конкретном месте.

Даже на высоких уровнях силы, герои могут быть умелыми, но не богоподобными. Магия не может разрушать целые города - или, если на то пошло, целые отряды орков - и даже самому сильному воину трудно одолеть четырёх или пятерых разбойников. Такое "мрачное и суровое" или "реалистичное" фентези отлично подходит и к историческому фентези.

Миры снов

Миры снов - довольно необычный подвид фентези. Такой мир может быть общим бессознательным всех спящих людей, Местом, Откуда Приходят Сны, или даже спящим и видящим сны разумом одного человека. В нём могут быть отдельные "театры снов" и общее архетипическое "закулисье" Мира Снов, которое их окружает. Форма, которую мир принимает, целиком остаётся на усмотрение Мастера, и может изменяться без предупреждения. Одну минуту приключенцы в кошмаре про старшую школу; в другую - они сражаются, чтобы выжить, с вампирами в чёрной пустыне. Эта изменчивость хорошо работает на высоких уровнях сюрреализма (стр. 123), и может быть ключом для множества ужасных последствий.

Если у всех видящих сны одна Страна Снов, или они все находят дорогу в содержащее из царство архетипов, тогда видящие сны могут встретиться и даже приключаться вместе. Таким образом, ужас миров снов предоставляет большие возможности любителям межжанровых игр. Героям тоже не обязательно всем происходить из одной среды. Видящие сны могут попадать в Страну Снов множеством путей: шаманские поиски видений, психотронные компьютеры, гипнотические подвески, и так далее. В кампании, проходящей в общих сновидениях, Мастер может разрешить почти любого ИП, от средневекового монаха, до медиума 1920ых годов, до психонавта 23его века.

Мирам снов не обязательно своенравно меняться . Мастер и/или первоисточник кампании может указывать "законы сна" или просто указывать, что архитипичное бессознательное мало меняется со временем. Страны Снов Г.Ф. Лавкрафта, например, не меняются существенно; подобное сну ощущение им придают качество образов и эпизодические элементы повествования.

Многочисленные приключения в мирах снов требуют особой осторожности: Мастер должен убедительно передавать необъяснимую и сюрреалистическую атмосферу сна, одновременно давая игрокам сюжетную нить, за которую они смогут ухватиться достаточно крепко, чтобы двигаться дальше. Игрокам нужна какая-то причина отправлять своих персонажей в среду, которая почти по определению не играет по правилам и не подлежит пониманию.

Страна Снов: одна модель правил.

Знающий Ясный Сон (Dreaming, стр. B188) может использовать его во сне для поиска в глубинах своего разума. Попытки попасть в более глубокие слои под индивидуальными снами - например, в коллективное бессознательное или страну архетипов - ведут к броскам с -5. Оказавшись в Стране Снов, проводите бросок умения для каждого спящего при поиске определенного места или другого

спящего. Персонажи, имеющие между собой Ментальную или Духовную связь, получают +2 к поиску друг друга.

Есть иные способы войти в сны другого человека. Маг может послать сообщение через Отправку снов или проецировать себя через Проекцию снов - либо применить Просмотр снов на спящем, а затем отправиться туда во плоти подходящим Планарным смещением (Plane Shift, стр. B248). Пси-способности предлагают ещё варианты: Чтение мыслей разрешает пассивное наблюдение сна спящего; Телесвязь позволяет внедрять слова или изображения в чужие сны; и Зондирование разума, что может определить что недавно снилось бодрствующему человеку. Пси или маг внутри чужого сна может использовать там Ясный сон, но получает -2 за незнакомое место.

Если существует единственный объединенный мир снов, то Нематериальность (с Проекцией, стр. 16) или Прыгун (Духовный) (стр. 16) позволят бодрствующему посетить его, становясь существом из материи снов или проецируя свое сознание в подобную форму. Если каждый спящий имеет свой мир, то эти преимущества позволяют попасть в любую такую страну снов. В версии со сценой и закулисьем, всеобщий доступ дает преимущества закулисы! Для ограничения доступа лишь к стране снов определенного спящего, добавьте ограничение Доступность ценой в -80%.

Для заклинаний снов см. GURPS Магия. Для пси-способности Контроля снов и других связанных со снами пси-силами обращайтесь к GURPS Psionic Powers.

Исторические ужасы

Обычная кампания исторических ужасов является лишь ещё одним типов фэнтези, порой называемым историческим фэнтези. Приключения происходят на Земле в прошлом, но со скрытым добавлением сверхъестественного и магии, как в кампаниях с секретной магией (стр. 110-111). Также их именуют криптоисторией; историки редко упоминают магию и сверхъестественные события, а те, что упоминают - обычно объясняют их как легенды, совпадения и суеверия. Большая часть литературы исторических ужасов - криптоистория, хотя некоторые произведения ближе привязаны к реальным людям и событиям чем другие. Криптоистория проще идет в обстановке низкого фэнтези, так что большинство историческим кампаний становятся именно им. Игрокам, заинтересованным к исторических ужасах, стоит взять книги о странах третьей редакции GURPS (легко подходящие для четвертой) чтобы пропустить скучную фазу сбора материалов и приступить сразу к делу.

GURPS Egypt

Древний Египет - особенно притягательный сегмент истории. Его мифы о загробной жизни, расчлененных богах и неведомом звере, служившем маской темного бога Сета - все гарантированно вызовут мурашки у любого современного игрока. Египет - это родина наших историй о гулях, мумиях и проклятиях мертвых.

GURPS Greece

Древняя Греция - ещё один знакомый игрокам сеттинг. Проблема в том, что древнегреческие мифы полировались тысячелетиями от омерзительной кровожадности, столь полезной для ужасов. Впрочем, среди безумных культисток Диониса, увечий бога зерна Кроноса и прячущихся за каждой скалой различных химер с горгонами найдется порядочно сырого материала. Потребуется лишь немного покопаться.

GURPS Imperial Rome

Древний Рим тоже известен игрокам. Как и Египту, ему помогают ассоциации с особенно яркими и жуткими событиями. Гладиаторские бои, безумцы-императоры и злокозненные тайные культы служат хорошей пищей для ужаса. Римские легенды о призраках, некромантии и магии крови также служат прекрасным удобрением для страха.

GURPS Middle Ages 1

Средневековые ужасы обычно самые мрачные и суровые из возможного "низкого фэнтези", с повсеместными еретиками и чумой. При всём этом, "Армия Тьмы" Сэма Рейми демонстрирует, что

такие ужасы можно подать с веселостью и гротескной чудовищностью, а тамплиеры послужат хорошим злодеем (или покровителем) для пальпа или даже космических ужасов.

GURPS Arabian Nights

"Арабский кошмар" был стабильным, пусть и небольшим, оазисом в литературе ужасов с поры готической новеллы "Ватек" Уильяма Бэкфорда, события которой проходят во дворце злого повелителя джинов. Средневековые искатели приключений могут встретить джинов, гулей и других обитателей пустыни во время Крестовых походов (Дракула стал вампиром во время войны с турками в чуть более поздний период), или же вся кампания целиком будет проходить в землях ислама.

GURPS Swashbucklers

Кроме обязательных пиратов и мушкетеров, "эпоха плаща и шпаги" содержит несколько элементов, интересных для Мастера ужасов. С приходом эпохи географических открытий ожили основные темы пальпа и космических ужасов. Большинство настоящих связаны с вампирами легенд - включая Эржебет Батори, кровавую графиню Венгрии - появились в это время. Пиратские войны на Карибах - богатая почва для кампаний GURPS Voodoo (и для Морей ужаса, стр. 150-156). Реальный сатанизм существовал в Версале Луи XIV, охота на ведьм достигла кульминации, а лондонские аристократы практиковали черную магию в Клубе адского пламени (ну или просто декадентские оргии) - подходяще для игр с заговорами и придворными интригами.

GURPS Steampunk

Многие классические произведения литературы ужасов рассказывают о викторианской Англии (или её непосредственной преемнице, Эдвардианской Англии). Работы Брэма Стокера, Роберта Льюиса Стивенсона, Уильяма Хоупа Ходжсона, Артура Мейчена, М. Р. Джеймса и сэра Артура Конан Дойля - вместе с реальными кошмарами вроде Джека Потрошителя (стр. 70) - делают викторианскую Англию архетипом сеттинга ужасов. В самом деле, она кажется почти предназначенной для этой роли. Шокирующий контраст между вежливым обществом богатой элиты и дарвинистской борьбой бедных позволяет спрятать внутри почти любой вид ужаса. Обширная Британская империя может доставить домой ужасы с любого края света. Достижения технологии уступают лишь таким убеждениям как спиритуализм, расовая память и оккультизм Золотой Зари (все они идеальные темы для игр ужасов).

Викторианский ужас должно играть со стилем. Настроенные на сплэттер Мастера могут изучить убийства Красного Джека. Пальп или галлюциногенные сны способны наводнить опиумные притоны Лаймхауса. Конспирологические ужасы здесь процветают вместе с зарождением военно-промышленного комплекса (или коммунизма, НЛО или любым числом других угроз викторианского мира) и махинациями масонов (вампиров, теософской высшей расы или других тайных владык с подходящей родословной). Космические ужасы ждут на холмах Стоунхенджа и даже более древних сооружений, в то время, как новые научные открытия - от геологии Лайеля до эволюции Дарвина - вновь потрясают уютное восприятия человеком себя как чего-то важного для вселенной. Кровь в кратерах (стр. 157-161) служит лишь одним из возможных сеттингов викторианских ужасов, с заметками по заговорам, космическому ужасу, сплэттеру и пальпу.

Число исходного материала - исторического и культурного - просто огромно, но неплохо резюмировано в GURPS Steampunk, с особым вниманием к мирам странных технологий и причудливых открытий. Немало современных авторов ужасов открывали, подчеркивали или создавали совпадения между викторианской эпохой и нашими днями, так что почти любая кампания ужасов последних десятилетий XIX века может легко сработать и для первых десятилетий 21-го.

GURPS Old West

Каждый игрок хотя бы немного знаком с жанром вестерна. Так как сама суть ужасов в сочетании знакомого и неестественного, ужасы и Дикий Запад хорошо уживаются. Игру-вестерн можно провести как и любой другой вид исторических ужасов; добавление вампиров, оборотней и других тропов ужасов к Дикому Западу несомненно возможно и зачастую успешно.

С другой стороны, эпические, почти мифические темы вестерна открывают Мастеру потенциал для чего-то большего. От отчуждения и психологических ужасов архетипа "одинокого стрелка" до космических ужасов и запустения, исходящих от вторжения цивилизации туда, где ей быть не положено, мифы вестерна легко окрасить в темные, пугающие цвета. Пренебрежительное принятие насилия со смертельным исходом само по себе тема для ужасов. Индейцы могут послужить как элементом готической "дикости" (какими их показал, среди прочих, Горторн) или же воплощением невиновности, уничтожаемые силами, которые они едва в состоянии понять. Тема прямолинейных вестернов Джона Форда о защите невиновных и развращении насилия по себе близки к готике. Наконец, коллапс рабовладельческих плантаций юга одновременно породил поджанр "южной готики" и многочисленных странников с искалеченной психикой - другими словами, идеальных персонажей.

Среда вестерна также богата уникальными элементами, которые легко обратить в специфические тропы ужасов: продающие чудотворные лекарства странствующие представления, заброшенные шахты, речные пароходы и скорбный гудок паровоза, таинственный чайнатаун Сан-Франциско (и город с названием Томбстоун), и, конечно же, целое понятие "города-призрака".

GURPS Cliffhangers

Межвоенный период (1918-1939) был великой эпохой пальп-журналов - и величайшим среди них был "The Unique Magazine", Weird Tales, духовная родина Роберта Говарда, Кларка Эштона Смита и Х.Ф. Лавкрафта. Работы Эйнштейна и Шепли (вместе с бойней ПМВ) разрушили уверенность XIX века в природных законах, и Лавкрафт использовал эти новые страхи (и другие) в своих работах. Он освободил ужас от звенящих цепей и покрова савана и забросил его в современный мир самолетов, магнитной записи звука и неевклидовой математики чтобы явить отчуждение, изоляцию и знание, которое может - и будет - разрушать рассудок и норму. Этот космический ужас привел к переосмыслению и революции в жанре.

С более шумной стороны, колоссальное устранение социальных различий снесло прочь большую часть пристрастий к тонким или традиционным викторианским ужасам. Циничный 20 век требовал ужасам быть глубже, богаче и куда современнее. Монстры стали экзотичнее; мистика - жутче; действие - безжалостнее. Эта смесь - в совершенстве выдержанная Робертом Говардом - стала основой того, что мы сейчас зовем пальп-хоррором (стр. 124). Одновременно с этим, новая творческая среда кинофильмов стала создавать свои ужасы, и от экспрессионистской угрозы "Кабинета доктора Калигари" (1920) до крикливого очарования "Невесты Франкенштейна" (1935) они стали собратом пальпа, "кинематографическими" ужасами.

История эры пальпа также естественна для кампаний ужасов. Сухой закон обратил миллионы в преступников за одну ночь и создал подпольные синдикаты, процветающие на убийствах и насилии. Вторая великая эпоха археологии только началась, и далекие уголки мира все ещё исследовались - естественный источник для армий Тварей Извне. Спиритизм и "охота на призраков" стали ещё популярнее в 1920-е чем были в 1890-е, так как миллионы желали связаться со своими потерянными в Великой Войне близкими. Веймарская Германия принесла упадочный фон для экспрессионистских ужасов меняющейся реальности, а также множество заговоров и тайных обществ (среди которых те самые идеальные злодеи игр: нацисты).

В ужасах экспрессионизма обрели самостоятельность ужасы городские. Город стал слишком велик для разума любого человека - возможно космической сущностью или неким божеством, но чем-то куда большем чем деревня, где вы знаете каждого жителя в лицо, или поселок, где вы знаете название каждой улицы. Города содержали больше тайн, чем мог знать любой отдельный человек. Как магниты, они притягивали людей, заставляя тех, кто был счастлив на своем месте, оставлять всё позади и бежать прочь. В литературе 1920-х крупнейшие города (особенно Нью-Йорк и Чикаго в США и Берлин в Германии) скрывались как исполинские призраки в каждом городском здании и каждом аспекте городской жизни. Эти метрополии буквально были высшими существами - каббалистскими духами, кто мог исполнить все наши желания либо раздавить нас всех.

Ужас сквозь время

Традиционные истории о путешествиях во времени редко используют для ужасов, по крайней мере не напрямую. Что странно, ведь путешественники во времени порождают ужасы (победы фашистов или хуже), стирают свою историю (обильная пища для психологических ужасов),

теряются и изолируются в странных эпохах и застревают "между листами" как временные призраки и тени, не способные повлиять на ни на кого, и убедить его сделать хоть что-то, и беспомощные перед надвигающимся ужасом.

Путешествия во времени также служат хорошим способом соединить много разных аспектов исторических ужасов в одной игре. Кампания с путешествиями во времени, где герои сражаются с египетскими мумиями, средневековыми Неблагими и викторианскими черными магами - каждыми на их земле - будет кругосветным ужасом (стр. 107-109) поразительного размаха. GURPS Infinite Worlds предлагает уже готовую игровую среду для такой кампании, Орден песочных часов, вместе со множеством хороших советов Мастеру, заинтересованному в любом виде путешествий во времени. Кроме того, путешествие во времени можно использовать как связующее звено в долгоиграющем заговоре, или же сыграть его для чистого пальпа.

Космические ужасы длиною в целые эры сделают путешествия во времени великолепным источником ужасов - мимолетность человеческой истории может быть показана прямым личным сравнением. На высоких уровнях нереальности, ужасы извне времени могут с легкостью появиться в любом году. Если Нечто, контролирующее перемещения путешественников сквозь время, одновременно является страшным злом, с которым они пытаются бороться, у Мастера открывается уйма ужасающих возможностей.

Вариант ужасов путешествия во времени - позволить одним и тем же игрокам брать роли персонажей в сюжетных отрезках, разделенных веком или более. Они могут быть благородными любителями запретных знаний в довоенном Новом Орлеане в одном отрезке, их мучимыми тревогой потомками или реинкарнациями в Европе пальп-эпохи и закончить в киберпанке Японии середины 21в. Противник в каждом отрезке может быть одним и тем же древним заговором - или даже одним и тем же персонажем (например, вампиром или бессмертным черным магом).

GURPS World War II

Ещё одна богатая историческая эпоха ужасов - это Вторая Мировая. Даже самым преданным пальпу Мастерам будет непросто найти более явное противостояние Добра и Зла для основы кампании. В тоже время силы Добра имеют достаточно темных пятен (от Сталина до Хиросимы) для тонкого психологического исследования человеческого - или нечеловеческого - зла. Этот громадный моральный разброс открывает широкий спектр ужасающих тем. Кампания ужасов ВМВ не обязана ограничиваться глубокими темами. Пробужденный вторжением в Трансильванию вампир или миссия OSS против нацистских "оборотней", чье прозвище оказалось не просто словами, могут добавить "обычный" ужас к бескрайним кошмарам войны. См. GURPS WWII: Weird War II для других возможностей.

GURPS Atomic Horror

Основное послание фильмов категории B 1950-х и 1960-х было поразительно проработанным, невзирая на черно-белое исполнение: наука создает ужасы, которые лишь наука может побороть - но борьба с ними лишь порождает новые ужасы. Естественный соблазн с такими историями - перейти в легкомысленный стиль, как чистый китч (или хотя бы пальп-хоррор). Это всегда работает и приятно, но слабо касается оригинальной темы. Конспирологические ужасы могут быть столь же подходящими, так как страх невидимо отравляющих тело облучения и радиоактивных осадков легко переносится на страх вторжения коммунисток и/или пришельцев-двойников. Космические ужасы, тоже, будут закономерным продолжением многих таких фильмов, от реликтовых существ вроде "Твари из Черной Лагуны" до злобных инопланетных рас и космического размаха картин вроде "Пять миллионов лет до Земли". Истории о НЛО из 1950-х - "современный миф о вещах, наблюдаемых в небе", цитируя Карла Юнга - открывают ещё больше возможностей для обоих подходов.

Современные ужасы

Кампании ужасов наших дней можно рассматривать как низкотехнологичную версию НФ-кампании (стр. 118-119) или как с некоторой натяжкой историческую (стр. 114-117). Поэтому советы Мастеру касательно обоих типов будут применимы: "Не давайте героям больше сил, чем у ужасов с которыми они сражаются" и "Хорошо знайте первоисточники".

Современная эпоха может потенциально предлагать исследователям оккультного огромную огневую мощь, множество снаряжения и информацию, доступную простым нажатием кнопки. Мастеру стоит удостовериться что не будет доступно что-либо сверх задуманного; отобрать огнестрельное и компьютеры у охотника на вампиров сложнее, чем конфетку у ребенка, но ведет примерно к равной реакции от игрока. Это не означает, что герои кампаний ужасов современности должны быть невежественными и безоружными. Немалая часть отдачи современных игр идет от реализации что все патроны и мегабайты мира не в силах остановить действительно упорный кошмар. Значительная часть удовольствия состоит в том, чтобы попытаться.

Знание материала приходит куда проще для этого вида кампаний; большинство современной литературы и фильмов ужасов проходят в настоящем. Мастер может изучить мелочи вроде часов приема, времени путешествий, цен и максимальных скоростей техники современности с несравнимой легкостью по сравнению с другими сеттингами. Даже догадки будут ближе к правде, так как он делает выводы о своей среде из личного опыта. Минус в том, что ошибки или неправдоподобие разрушит веру в предположения быстрее, ведь у игроков тоже есть хорошее интуитивное восприятие того, что невозможно в реальном мире - даже если в этой версии реального мира есть контролирующие разум пришельцы или вампиры-эмо.

Ниже приведены два популярных подкласса ужасов современности. Ни один из них не обязан быть в современности, но это привычно считается нормой.

Конспирологические ужасы

Конспирологическая кампания играет на страхах отчуждения и изоляции, как и многие виды современных ужасов, и сочетает их с одним из древнейших страхов человечества: наблюдения и преследования. Будучи дополненными ещё и некими жуткими Другими (коммунистическими безбожниками, убийцами с промытыми мозгами, безликими корпорациями, серыми пришельцами, тайными оккультными обществами и т.д.), конспирологические ужасы расцветают во всей своей ядовитой красе. Подобная литература и мифология распускается в пору великих социальных перемен, когда люди ищут причин - даже самых пугающих - неразберихи в их жизнях. Современность - одно из таких времен, и большинство игр конспирологических ужасов проходят в наши дни.

Многие общие элементы ужасов хорошо сливаются с темами заговоров: Неблагие прячутся среди нас, сила темной магии искажает (как и любая сила), никто не знает кто такой оборотень, а тайный сговор пытается обратить нас всех в зомби. Вампир - классический злодей заговоров; богатый иностранец, живущий за счет незримого вытягивания крови из всех достойных людей. Вдохновленный Мастер может с легкостью добавить касание заговора к другим монстрам или темам ужасов, от мумий до имплантатов пришельцев и секретных военных станций контроля погоды, из-за которых ночи вокруг базы всегда готически темны и с грозами.

Паранойя - важная черта кампании конспирологических ужасов, но не единственная или даже центральная. Пальп-хоррор, например, может выкорчевывать заговоры лишь с легким касанием паранойи (как в новеллах о Фу Манчу Сакса Ромера). Конспирологичские ужасы могут быть метафорой в игре психологических ужасов, или же опорой кампании сюрреалистического темного фэнтези (вроде GURPS Cabal). Даже космические ужасы сливаются с заговорами если тайные владыки на самом деле нечто отличное от человека. Действительно, единственное утешение мифов о заговорах в том, что кто-то беспокоится о твоей судьбе, пусть даже со злым умыслом. В конспирологических космических ужасах незримые механизмы уничтожают протагонистов по случайности.

Для полноценного обсуждения тем, режимов и методов конспирологических ролевых игр см. GURPS Illuminati.

Супергерои

Как могущественным воинам и магам высокого фэнтези (стр. 113), супергероям сложно создать угрозу и сложнее запугать. Супергерои с низкой силой куда боязливее, и по сути это протагонисты большинства приключений пальпа, но они далеки от более распространенного четырехцветного костюма. Кампанию ужасов с полноценными супергероями трудно водить. Отдельный сценарий в такой игре может быть жутким, особенно если герои потеряли силы или в своих гражданских

личинах - но если в каждой сессии супергерои загадочно теряют силы и застревают в доме с привидениями, то игроки быстро потеряют интерес. Для успешного супергероического ужаса нужны те же техники, что применяются в ужасах высокого фэнтези: столкните героев с тем, что не угрожает им напрямую, ограничьте их силы по разумным причинам или же сделайте злодея действительно очень страшным. См. Ужасы высокого уровня силы (стр. 104-105) для более общих советов.

Неординарные стили ужасов часто работают лучше "стандартных" для супергероев. Игра психологических ужасов покажет, что супергерои подвержены сомнениям и самобичеванию даже больше простых людей, лишенных груза способности летать. Безумие может сделать супергероев правдоподобно уязвимыми, и напугает их куда эффективнее чем "нормальных". Космические ужасы попросту превосходят супергероев. Конспирологические ужасы заставят их столкнуться с другими супергероями - или же просто оставят неуверенными в том, кто же их цель.

Популярный вариант ужасов с супергероями - это кампания с персонажами-монстрами (стр. 11). Существа вроде вампиров, оборотней и призраков обычно имеют силы на уровне супергероев. Разместите их в полном других супергероев, которые не считаются отвратительными монстрами всеми вокруг, мире, и это ещё раз убедительно подчеркнет их участь. Такое однозначно не оставит их с недостатком достойных противников!

GURPS Supers окажет несравнимую помощь в создании "реалистичного" мира, от которого зависит эффективный ужас.

Научно-фантастические ужасы

Может оказаться сложно вести убедительный ужас в научно-фантастическом окружении. Многие элементы научной фантастики склонны увеличивать силу и возможности протагонистов, тогда как в интересах ужасов их ограничение. Для сохранения ощущения гипотетического ужаса, Мастер должен обернуть сильные стороны жанра против игроков.

Компьютеры могут обмениваться информацией, имеющей поразительно тревожное назначение. Пси-силы открывают ещё один способ заметить то, на что не стоит смотреть. Новые планеты поистине Плохие места. Космический корабль может оказаться охотничьими угодьями злобных пришельцев - или быть наводненным обычными призраками, если это сгинувший века назад в темной туманности артефакт. Новые технологии порождают новых монстров и новые проблемы. Клонирование, запись мозгов и похожие достижения открывают новые и изощренные формы психологических ужасов, или же просто поднимают планку для обычной паранойи. Многие люди находят посыл обесчеловечивания некоторых произведений НФ настолько пугающим, что он может послужить центром игры ужасов; в конце концов, это была одна из тем классики научной фантастики, "Франкенштейна".

Дополнительная тактика - отобрать у героев их технологические костыли. Если энергетические и компьютерные разъемы на забытом космическом корабле с призраками несовместимы с оборудованием мародеров, то ИП быстро окажутся лишь про своей смекалке и выдержке. Нет причин считать что вампир будет уязвимее к бластерам, чем к пулям, а кошмарные Те, о ком лучше не знать, есть отрицание всего того, что олицетворяет научный прогресс. Самое главное - это подобрать подходящую для партии угрозу, как и для любых ужасов - и если угрозу нужно увеличить, то у Мастера в запасе есть целые вселенные.

Киберпанк

Единственным "истинным" предком субжанра киберпанка является "круто сваренный" нуар-триллер, но пересечение между киберпанком и ужасами натурально. Оба предлагают огромные силы, которые либо безразличные, либо активно злокозненные, оба предлагают борьбу за человечность против порой непреодолимых обстоятельств, и оба имеют остро противоречивый взгляд на технологию. Конечно, киберпанк не о каком-либо виде возможного будущего - это метафорический взгляд на настоящее. А в таком случае, стоит лишь Мастеру создать или найти подходящий киберпанк-мир, будет не сложно (а благодаря преувеличению метафоры возможно и легче) использовать киберпанк как основу для хоррор-игры, заточенной под современность. И в киберпанк-хорроре, как и в современной версии, можно сыграть в стандартном режиме "современных монстров" или любом другом более специализированном стиле.

Стиль сплэттер, например, разделяет многое из метафорического багажа киберпанка ... так много, что некоторые писатели сплэттера именуют себя "сплэттерпанками". Скажем, писатели обоих киберпанка и сплэттера утверждают, что стилистические излишества и вуаеристская любовь к внешним атрибутам (даже, или особенно, неприятным) являются основными компонентами "правдоподобного" повествования. Пульп-стиль в киберпанк-хорроре достижим игрой на связи между киберпанком и нуаром: одиночка (или группа ординочек) ходит по тонкой грани между законом и преступным миром. В ужасах они ходят по тонкой гранью между невиновным и чудовищным. Психологические ужасы естественны для киберпанка, и вездесущие бионические или генетические модификации делают возможным стиль монстров-персонажей (стр. 11) - быть может, "настоящие" вампиры свободно бродят в мире ГМ-псевдовампов. Традиции космического ужаса лишь усиливают мрачные перспективы и тему отчуждения. Наконец, многие из предположений конспирологических ужасов и киберпанка совпадают, от сверхмогущественных ВПК до вездесущего слежения.

Трансгуманистические ужасы

Чем был киберпанк в 1980х, тем является для нового столетия "трансгуманистический" субжанр: способ ухватиться за все более чуждое настоящее. Там, где киберпанк сохранял фокус старой НФ на материальном и технологии, трансгуманизм смотрит на мир, где большими вопросами являются духовное и философское. Что такое сознание? Где оно находится? Есть ли у нас сознание? Расположены ли мы где-то конкретно?

В эпоху мгновенных коммуникаций, иллюзий компьютерной графики и глобально распространяемых знаний, передовые достижения в любой области от космологии до финансов полностью непостижимы для дилетанта - когда их не искажают с помощью компьютера для политической или экономической выгоды. Поэтому, мы почти вернулись в XVI век "воздушных духов" и отчаянных сомнений. Только с плоскими экранами получше.

Ужасы 21-го века до сих пор мечутся между сплэттер-стилем "пыточного порно", как в "Хостел" и "Пила", и психологическими ужасами сюжета "Призрак в машине" J-хоррора и американских ремейков. Трансгуманистические сюжеты показывают причудливые физические генные модификации и совершенно нематериальные ИИ с загруженным сознанием, с намеком мягкого апокалипсиса свойственного постмилленарной панике. Отчуждение из науки продолжается в космических ужасах(Лавкрафтовский бум в новом тысячелетии), и если терроризм новых столетий и экономические кошмары и не позволяют пальпу расцвести, то по крайней мере попытаются это сделать. Трангуманичстический Космос обеспечивает условия для всех этих ситуаций, играемых на фоне дивного нового мира 2100 Н. Э.

Постапокалипсис

Множество классических ужасов получают не только свою силу, но и оформление от разрушения цивилизации. Сюжеты постапокалипсиса сами по себе строятся на "Ужаса среди привычного" что пытается вызвать "прямой" ужас. В некоторых романах ужасов, например в "Я — легенда" Ричарда Мэтисона, ужас причина конца цивилизации; В других, как в "Земля Ночи" Вильяма Хоп Хадсона, это лишь цветки среди руин.

Как сеттинг для ролевых ужасов, поджанр постапокалипсиса требует меньше работы по сравнению с остальной НФ. Лишь Большая катастрофа (или катастрофы) требует проработки деталей какого-либо рода, так как мир почти всегда Земля ближайшего будущего. Для примеров Больших катастроф, см. GURPS Autoduel, GURPS Reign of Steel и GURPS Y2K. Сеттинг постапокалипсиса также может быть и фэнтезийной эпохой, если погубившая цивилизацию катастрофа была магической или сверхъестественной.

Многие стили ужасов могут работать в НФ "после конца". Сплэттер, пальп, психологические, персонажи-монстры (будь то мутанты или "традиционные" монстры) и несерьёзные ужасы работают в постапокалипсисе не хуже, чем в любом другом месте. Единственными стилями, которые не очень хорошо пойдут, будут конспирологические (которые требуют функционирующего, даже крайне сложного, общества) и космические (которые теряют большую часть силы если мир уже разрушен) ужасы. Однако даже они не за пределами постапокалиптических ужасов. Если хотя бы две стороны тайной войны пережили холокост - а они

могут, особенно если его и вызвали - то они займутся привычными делами. А будущее, где космические ужасы победили и герои - это остатки сопротивления, борющиеся со злом иных измерений в час его славы, будет интересной кампанией.

Межзвездные ужасы

Ужасы с путешествиями между звезд - это кругосветные ужасы (стр. 107-109) в своем апогее. Основной работой Мастера станет построение убедительной вселенной (GURPS Space здесь незаменим), а затем население её глубоко чуждыми ужасами. Эти монстры могут на том или ином уровне опираться на базовые тропы ужаса, но их проявления должны быть (буквально) неземными для игроков - ради сохранения погружения в действительно футуристический межзвездный сеттинг. Если каждый внеземной вид будет лишь новой формой вампиров - вытягивающих кровь, соль, воду, ментальные силы или что-то ещё - то кампания быстро обратится в утомительную. Более того, детали, столь важные для игр ужасов, едва ли не важнее всего в ужасах межзвездных, так как Мастеру требуется не только строить мир каждой фразой, но и сделать окружение путешественников, их способности и возможности четкими и ясными для игроков.

Любой стиль ужаса найдет место меж звезд, хотя традиционно это пальп и психологический сплэттер (превосходно сработавшая в "Чужом" комбинация). Космический ужас естественно подходит для космических путешествий; чем большей Мастер сделает (правдоподобную) вселенную, тем ужаснее станет открытие того, что её вот-вот погасит, словно свечу, что-то большее. Если Мастер создаст общество будущего, которое понравится игрокам или от которого те будут зависеть, то в далеком будущем найдется почва для конспирологических ужасов.

Бесконечные ужасы

Один из способов избавиться от необходимости секретной магии или отсутствия магии в исторических кампаниях - использование для ваших игровых ужасов альтернативной истории, где монстры и магия существуют открыто. Например, "Империя страха" Брайана Стэблфорда и "Anno Dracula" Кима Ньюмана добавляют в альтернативную историю Европы власть вампирской аристократии. Такая альтернативная история может даже оказаться источников проникающих в наш мир монстров, и героям потребует уничтожить парахронные врата, соединяющие эту реальность с андроидами-убийцами-захватчиками Центрума (стр. B541) или оборотнями из Гестапо Рейха-5 (стр. B543).

Примеры других ужасов из альтернативной истории GURPS Бесконечные миры:

Армада-2: Охотящаяся на монстров инквизиция путешествует по миру - или мирам - и сжигает любое зло, которое находит. Они могут быть неудобными союзниками для ИП или же смертоносными врагами в кампании с монстрами-персонажами!

Британика-3: Призрачные династии заключают браки с духами родного мира ИП, и медленно затягивают их в утонченную политику нежити.

Дикси-1: Бокоры вуду готовят оправданную (но ужасающую) месть победившей Конфедерации.

Гернсбек: Мировой Научный Совет не боится дайкайдзю! Великодушный Электронный мозг гарантирует нам безопасность ...

Рим Джонсона: Туристы возвращаются из параллельного Рима вместе с демонической порчей от ламий и суккубов ... в лишенный естественной защиты мир.

Нергал: Глобальное оледенение разрушило некий мистический барьер. Лилиту массово мигрируют в более теплый мир - наш.
Шикаку-Мон: От мстительных призраков Гобелена до пробуждающихся в информационных тенях космических ужасов, мир Японии висит на волоске от безумия.

---
http://translatedby.com/you/gurps-horror-chapter-3/into-ru/trans/
Оригинал (английский): GURPS Horror Chapter 3 (http://www.sjgames.com/gurps/books/Horror/)

Перевод: © Ally_rogue, flannan, Nutzen, NightBringer.

translatedby.com переведено толпой

GURPS Ужасы Глава 4

GURPS Ужасы Глава 4

Глава четыре

Зловещие предчувствия, сгущающиеся тени

За Алголем, Марлоу падала сквозь мёртвый космос на невозможной скорости. Внутри металлического цилиндра были тепло и жизнь. Снаружи были только пыль, газ и бесконечный холод.

Они пытались успокоить Бау, но на него это не действовало. Навигаторы всегда были немного чудными - им приходилось, иначе не удержать в голове гиперпространственную математику - но у Бау с головой было хуже, чем обычно.

"Неважно. Когда мы его увидели, мы его назвали. И этим мы дали ему власть над нами."

"Чепуха", сказал Малз, который считал себя философом. "Мы кота назвали Антонио. Это дало ему власть?"

"А разве нет? ты теперь можешь думать о коте каким-то другим именем? ты можешь думать о нём как о чём-то ином, чем "кот"?"

"Но никто из нас не давал Призраку имя", сказала Ник, которой была неприятна каждая секунда, которую Бау проводил говоря что-то невнятное, а не считая. У неё было расписание, и его надо было придерживаться. "И к тому же, он не настоящий. Это просто оптический эффект, вроде радуги."

"А радуги, что, ненастоящие? Обещание Бога оставить Человека в живых, это всё иллюзия? Возможно. Но это неважно; Я уже дал Ему имя. Я видел Его Имя в машинном коде."

"Оно что, математическая формула? Пифагор бы обрадовался". Малз попытался свести всё в шутку, но Бау отмахнулся от попытки.

"Пифагор наверное Его слышал. Или видел. Он верил в привидений, в конце концов, и носил пентаграмму зачем-то. Нет, Оно не просто здесь и сейчас, Оно везде и всегда."

"Если бы оно было всегда," вставил Апол, который со скуки изучал историю, "разве его бы уже не нашли? и не назвали? Пифагор, или Ньютон, или Энштейн?"

"С Ним нет "уже". Время для него - словно поверхность воды. Если ты положил руку в воду, тебе важно, какой палец первый зашёл? Ему дают имя, здесь и сейчас, в Америке ранне-информационных веков, в средневековой Болгарии, и в Викторианском западе, и в мирах и временах, которые мы можем только представить. Его Имя проходит сквозь наше пространство-время, как наши пальцы проходят сквозь поверхность воды."

"Тем более надо идти обратно в навигаторскую," сказал Ник, несколько чересчур радостно. "Чем быстрее мы доберёмся до Омикрона, тем быстрее мы сможем кого-то предупредить. Рассказать им о твоём открытии."

Бау улыбнулся им. "О, нет. Это то, чего я никогда не могу сделать. Если я распространю Его Имя, Оно расширится. Вода - наше пространство-время - выкипает от Него, и всего никогда не было."

Апол первый сообразил. "Неужели ты..."

"Да, я открыл двигатели. Мы уже далеко сбились с курса, и нет топлива, чтобы его исправить. Его Имя погибнет со мной. Со всеми нами."

За Алголом, металлический цилиндр, который когда-то называли Марлоу, падал через мёртвый космос; его скорость постепенно замедлялась, сравниваясь со скоростью пыли и газа вокруг него. После нескольких небольших вспышек, он остыл в точности до фоновой температуры.

Суть ролевых ужасов - как и всех ролевых игр - чтобы Мастер и игроки развлекались. В ужасах развлечение идет от совместного построения атмосферы страха. В некоторых играх развлечение следует от соревнования игроков с Мастером и между собой: Мастер устраивает ловушку, игроки её избегают; Мастер посылает монстра, игроки его убивают; Мастер дает магический меч, и игроки дерутся за обладание им. В кампаниях ужасов могут быть ловушки и монстры (и даже магические мечи), но они лишь инструменты для создания игры.

Если Мастер работает над устрашающим сценарием и игроки прорываются сквозь него с шутками и прибаутками, убивают всех мумий и обчищают заброшенный замок, то никто не выигрывает. Если Мастер убивает всех искателей приключений бесчисленной армией вампиров, оставляя игроков разбитыми и посмеиваясь над их беспомощностью, то никто не выигрывает. В ролевых ужасах, независимо от того, убивают ли герои мумий или их давят вампиры, все выигрывают только если игроки будут напуганы. Это означает, что игрокам нужно сотрудничать между собой и Мастером, и что Мастер должен серьёзно подойти к своей задаче по рассказыванию страшной истории и постараться сделать это правильно.

Искусный литературный мастер строит рассказ. Если он мудр, то он не станет подгонять свои мысли под повествуемые события. Напротив, вообразив и тщательно обдумав некий уникальный или единственный эффект, он сочиняет такие события и складывает воедино такие средства воздействия, которые наилучшим образом помогут ему выстроить изначально задуманное . . . Во всей композиции не должно быть ни единого слова, которое прямо или косвенно не работало бы на заданный результат.

– Эдгар Аллан По, рецензия на "Дважды рассказанные истории"

Элементы ужаса

Что отличает ролевые ужасы от других ролевых игр? Важнейшее отличие лежит в главном замысле ужасов: вызвать в игроках эмоциональную реакцию интересного, приятного страха. Ролевые игры посвящены рассказыванию историй, поискам приключений чужими руками и подобным тренировкам для ментальным мускулов – и это остается верным и для ролевых ужасов. Кампания ужасов должна отвечать всем этим требованиям, одновременно вызывая атмосферу страха.

Эта атмосфера - ключевой момент. История может содержать сверхъестественное, но все же не быть ужасами. История может содержать насильственную смерть - даже загадочную насильственную смерть - но не быть ужасами. И история может быть лишена сверхъестественных событий или насилия, одно быть ужасающей. Ключи к ужасам - это неопределенность, изоляция и неестественное.

Неопределенность

Неопределенность важна для ужасов. Производимое ей напряжение всегда должно присутствовать для существования успешной кампании ужасов. В других типах игр всегда есть четкое направление правильных действий, которому трудно следовать: кольцо должно быть сброшено в вулкан, алмазные подвески - быть доставлены королеве и т.д. В приключении-ужасах трудности в нередком отсутствии явного направления действий - слишком многое неизвестно и слишком многое морально неясно. Неопределенность может быть о природе жизни и смерти (призраки - это души или же психические "отпечатки"?), является ли кто-то благим или злобным (маленькая Клара одержима демоном или просто капризна?), о природе добра и зла (можем ли мы использовать наши вампирские способности для борьбы с другими вампирами?), о возможности наличия сверхъестественного в определенной ситуации (почему старика Уизерса никогда нет рядом, когда появляется призрак?) или что реально, а что - иллюзия или безумие.

Многие ли из нас, на самом деле повстречав Дракулу, убили бы его, а не сперва остановились поговорить? Многие ли будут смелы и небрезгливы чтобы действительно вонзить кол? Многие ли из нас смогут ткнуть крестом в лицо влиятельного бизнесмена или принять участие в спиритическом сеансе в пригородном доме, не чувствуя себя несколько глупо? Многие ли из нас

уйдут со своей работы и разрежут свои кредитные карты, если узнают что серые пришельцы управляют банками?

Не забывайте о идее дьявольского выбора. В обычных играх выбор прост; например, убить дракона или убежать. В кампаниях ужасов он сложнее; если вы убежите, вампиры не просто останутся в подземелье - они продолжат есть людей. Исследователи и охотники на монстров часто сталкиваются с тяжелыми решениями на почве недостатка информации: должны ли мы сжечь дом с привидениями? А что, если эти привидения - всего лишь горстка скучающих детей или одинокий хозяин?

Вы можете легко добавить дополнительные уровни моральной сложности: Что если убийство вампира означает смерть ИП? Или невиновного? Как далеко игроки позволят зайти своим вымышленным альтер эго в борьбе против зла? Что, если маленькая милая девочка не может быть вылечена от её смертельной болезни, или демонической одержимости, или ликантропии - должна ли она умереть? Что если целую деревню нужно уничтожить ради её спасения? Хотя вам не стоит давить на такое, если ваши игроки ищут за столом эскапизма или моральной ясности, хорошие кампании ужасов часто построены из подобных дилемм.

Изоляция

Изоляция тоже важная опора ужаса. Редко когда "невозможное" событие происходит перед сотнями свидетелей. Чаще есть только несколько наблюдателей. Часть страха перед сверхъестественным происходит из знания, что никто не поверит! В результате, традиционные истории ужасов - и хорошие приключения ужасов - изолируют главных героев. Герои не могут получить помощь. Возможно даже хуже то, что они не могут получить объективное стороннее подтверждение того, что с ними происходит; им приходится полагаться на свои верования и свой опыт, чтобы справиться с невозможным.

Физическая изоляция - классическая тема ужасов. В кульминации истории, главные герои могут быть заперты в заброшенном доме, замурованы в склепе, или погребены под снежным завалом. Драматические действия могут происходить в дикой природе или в изолированной сельской местности, или на маленьких лодке, острове или космическом корабле. Герои даже могут быть заперты в межпространственной или межвременной "сумеречной зоне".

Изоляция также может быть социальной. Странное происшествие может вовлечь приключенцев в мир сверхъестественного, где они ищут ответы и объяснения. Чем больше они узнают, тем больше они отдаляются от всех вокруг них. К тому моменту, как у них появляется достаточно информации, чтобы принимать решения, они обнаруживают, что остались одни. Кто их поймёт, кто посоветует или просто поверит? Только другие люди равно вовлечённые в сверхъестественные дела. Те, кто ведёт дела со сверхъестественным должны делать свой выбор сами, и жить с его результатом.

Можно соединить социальную и физическую изоляцию. Небольшая группа западных людей, имеющих дело с местным Вуду на карибском острове будут весьма одиноки. Группа храбрых гаитянских хунганов, выслеживающих древнее зло до маленького городка в Миссисипи 1930ых будет ещё более изолирована! Или герои могут бежать от властей, или иметь основания сомневаться в собственном рассудке или безопасности других в их присутствии.

Вне зависимости от ситуации, все одни и боятся, когда гаснет свет. В сценариях со сверхъестественным не обязательны враждебные и опасные силы - но пугающие ситуации случаются, даже если страх потом оказывается неоправданным.

Проблема сотовых телефонов.

Перед кампаниями ужасов на ТУ 8 и дальше стоит обтекаемое и повсеместно распространённое препятствие: дешевые, надёжные, высокотехнологичные коммуникаторы - особенно мобильные телефоны. Изоляция сильно страдает, когда герои могут позвать на помощь или поделиться найденными уликами, нажав кнопку "перезвонить". К счастью, для творческого Мастера есть ряд тактик, которые могут упрочнить эту опору страха, даже перед лицом отличного покрытия.

Нет связи: самое простое - хоть и самое предсказуемое и наименее "честное" - решение - это ухудшить или отключить телефонную связь. Сотовые телефоны плохо работают (или не работают

вовсе) в канализациях, заброшенных замках или хижинах каннибалов в глуши. Их может испортить вода, физические повреждения, слизь, и у них просто может кончиться заряд. Ужасные аномалии вроде странной погоды, радиоактивности или гремлинов (см. Вещи Разваливаются, стр. 112) могут повлиять на сигнал или на сам телефон. Любой, расследующий Тех, о Ком Не Следует Знать вообще не может рассчитывать на то, что обычные человеческие технологии будут работать как надо.

Плохой сигнал: как вариант, позвольте сотовым телефонам работать, но не обязательно решать проблемы. Человек, которому звонят герои, мертв, полиция думает, что звонит сумасшедший, или же злодей отслеживает сотовый телефон с помощью технологии, взяток или магии. Помните, что звонки можно отследить и что экстренные службы записывают разговоры. Вызов кого-либо может привлечь внимание монстра к новой цели или заставить невиновных отправиться в ночь в тщетной - и смертельно опасной - попытке оказать помощь. Государственная помощь может досаждать: "Вы нас в это втянули! Вам же и вытаскивать нас отсюда, или мы вас уничтожим". А если злодей украдет, найдет, перехватит или скопирует сотовый телефон героя, у него появится целое меню - друзья, семья, парень, который делает серебряные пули в 3 часа утра - для вызова одним нажатием кнопки. Злокозненный Мастер может потребовать ИП проводить броски ИН чтобы положить сотовый в карман после каждого звонка, и чтобы проверить карманы после погони или боя ... действительно стоит ли возвращаться на кладбище если, как вам кажется, вы забыли там свой телефон?

Я должен ответить: сотовые телефоны - отвлекающий фактор. Его использование дает -4 ко всем проверкам чувств, и даже совсем очевидные вещи будут требовать броска чтобы их заметить. Многие телефоны занимают руку: убрать пистолет или распятие? Телефоны также светятся (сбивая ночное зрение пользователя и убирая штрафы за темноту для ищущих его врагов) и издают громкие, мелодичные сигналы (считайте "громким разговором" на Таблице дистанций слуха, стр. B358) в произвольные моменты - то есть когда захочется Мастеру. Даже установленные на вибрацию телефоны могут сбить маневры Концентрации или Прицеливания если владелец провалит бросок Воли.

Оно идет из твоего кармана: наконец, сами сотовые телефоны могут быть источником дополнительного ужаса. НИП исчезает; ИП отвечает на звонок с его телефона и слышит его предсмертные крики. Вскоре каждый звонок станет потенциальным Броском страха. Фотографирование призрака встроенной камерой породит одержимый духом сотовый телефон - или (как в "Пульсе") сотовые телефоны просто особо чувствительны к призрачным энергиям электрической или информационной природы. Представьте телефон, который сам собой звонит кому-то, меняет номера быстрого набора, добавляет или "съедает" слова в разговорах, или подслушивает или повторяет все сказанное в его присутствии. Если он подключен к компьютеру героев, теперь он в их файлах. Заговоры могут почти все описанное через хитрое хакерство; тоже самое для черных магов с призванными бесами. Почему только ИП будут единственными с сотовыми телефонами в своих планах?

Неестественное

Общий для всех ужасов элемент - неестественное. Даже самая обыденная история про серийного убийцу черпает свою силу от неестественного безумия убийцы. Неестественное - это то, что контрастирует с "нормальностью" игрового мира. В фэнтезийном сеттинге с говорящими животными, вроде Нарнии, наличие говорящего пса не неестественно и не создает ужас. В сценарии чистой современности говорящий пес может порождать атмосферу ужаса, особенно если его причина речи не указана - или же он постоянно говорит вам убить ваших соседей, так как они на самом деле замаскированные демоны . . .

По этой причине формирование неестественного зависит от игрового мира. Его сила зависит от веры и понимания игроками этого мира. Слишком много нереального и все покажется абсурдным - ничего не будет в силах удивить или заставить нервничать. Но если это недостаточно неестественно, то в итоге выйдет рядовое приключение, а не история ужасов.

Элементы неестественного должны присутствовать (хотя бы потенциально) на каждой стадии сценария ужасов. Ощущение "что-то тут неправильно" - мощный рычаг для волнений, от которых один шаг до страха. Сеттинг должен быть слишком древним, слишком темным или слишком каким-то ещё. НИП должны казаться причудливыми, опасными или и то, и другое - хотя бы в начале.

Время должно лететь или необычайно тянуться. Мастер должен сделать все в игре ужасов лишь немного эксцентричным, пока не получит лучшие чутьё касательно своего мира и реакции на него своих игроков. Иногда, особенно в современных ужасах, это чутьё и реакции развиваются молниеносно. В ужасах фэнтези или научной фантастики им потребуется некоторое время для формирования, так как игрокам нужно сперва понять чем является норма.

Сюрреализм

Сюрреализм - близкий родственник сверхъестественного. Ни один из них не обязателен для ужаса, но оба кажутся неразлучно сплетёнными с этим жанром. Любой из них сделает игру ужасов невозможной, если будет применен без меры.

Я подозреваю, что Вселенная не только страннее, чем мы себе представляем, но и страннее, чем мы можем представить.

– Дж. Б. С. Холдейн, "Возможные миры и другие эссе"

Там, где сверхъестественное - это нарушение "законов природы" (или "моральных законов") игрового мира, сюрреалистическое ставит под вопрос их существование и игнорирует их реальность. Сюрреализм может быть резким - даже фундаментальным - сдвигом природы повествования, мира, персонажей или чего-то ещё, что могло бы считаться опорной точкой. Он ценен своей способностью поместить героев в "место без законов", где может произойти что угодно. В ужасах "что угодно" обычно что-то плохое. Уровень сюрреализма – но не обязательно его тип или природа – может и должен быть подобран для кампании так, чтобы оставаться одним и тем же в её течении, хотя в финале можно устроить все, что только пожелает Мастер.

Мастер может ослабить отчуждающие эффекты растущего сюрреализма улучшением глубины и цельности части игрового мира "без ужасов". Конечно, потребуются усилия. С другой стороны, при успехе оно создаст особо шокирующие контрасты, когда детали тщательного проработанной среды начнут разлетаться по кусочкам.

Кроме того, Мастер может заключить сюрреализм в рамки безумия (где он действительно правит) или снов (где не обязательно так; см. Миры снов, стр. 114), или же определенных мест мира, где ткань пространства и времени стерлась до дыр. Этим местам не обязательно даже проявлять привычное сверхъестественное чтобы являться действительно жуткими местами - особенно если все казалось нормальным на улице Вязов всего несколько минут назад.

Стиль и тема

Не забывая о элементах ужаса, Мастер скорее всего захочет провести игру в знакомом стиле, и вывести некие темы на передний план сюжета и игрового мира. Выбор жанра или поджанра ужасов (см. Ужасающие жанры, стр. 113-119) часто подразумевают некие предпочтения в этих областях, но ролевые игры - даже ужасы - должны быть возможностями для творческой свободы, а не тюрьмами или смирительными рубашками. Вы можете заметить, что ваша кампания сама собой тяготеет к определенному единому стилю, или подчеркивает некую тему; если так, то ловите момент и следуйте в направлении, которое приняла ваша совместная история.

Стили

Независимо от жанра или поджанра, кампанию можно сыграть в одном или более из традиционных стилей ужасов. Обычно будет мудро по большей части придерживаться единого стиля, ведь - как и ужасы в целом - каждый стиль полагается на повторения, нормы и общие темы в создании настроения и построения драматической целостности и убедительности. При всем этом краткая перемена стилей внутри кампании позволит игрокам (и Мастеру) размять неиспользованные творческие мускулы. Игроки оценят короткий сценарий, который позволит им увидеть своих персонажей в новом свете. Если интерес игроков ослаб, то, возможно, нужна более постоянная смена стиля; кампании со свежей кровью такого рода обретают целую новую главу в своей нечистой жизни.

Далее последуют обсуждения некоторых из самых важных стилей ужасов, вместе с их темами и приемами. Мастер не должен ограничиваться лишь этими методами, но знать их и не нарушать их

беспричинно. Будет довольно сложно вызывать нужный стиль без хотя бы намека на темы, которые когда-то сделали его таковым.

Сплэттер

Сплэттер - это ужасы, выше всего ставящие расчленёнку, цветущую в телесности отрубленных конечностей, яркой артериальной крови и засиженных мухами трупов. Его предназначение в кампании ужасов - насильно открыть глаза игроков, заставить их видеть и чувствовать результаты ужасов. Сплэттер часто сочетают с разрушительным политическим посылом о том, что все нормальное построено на фундаменте из ужасов, и потому нет ничего действительно безопасного или невинного. Что интересно, именно здесь переплетается сплэттер и космические ужасы: в их общем убеждении, что нормальность - лишь отказ или неспособность видеть неизбежные ужасы всюду вокруг нас. В менее политически поляризованном контексте цель сплэттера будет в извлечении наших подавляемых страхов на всеобщее обозрение, через их шокирующий эффект либо как очищающие испытания.

Систематическое проведение игры в стиле сплэттера требует по меньшей мере столько же дисциплины, что и любой другой стиль; иначе зачитывание ранений, зверств и похожих непристойностей станет банальным и потеряет свою силу. Мастер должен варьировать типы описываемых ужасов, одновременно поддерживая каждую ужасающую картину бурно живущей в головах игроков. Сохранение жизни героев - второстепенная задача.

Вы можете с выгодой применять сплэттер как источник информации о кампании. Это можно сделать напрямую, сообщая важные сюжетные повороты и зацепки в отвратительных подробностях (давая игрокам повод быть внимательными, а не пропускать мимо своих ушей неприглядные детали), или косвенно, как сигнал "дела становится хуже" (или "все не такое, каким кажется"). Непрямое использование сплэттера как информации делает сплэттер метафорой, что хорошо сочетается с другими стилями, в частности космическими и психологическими ужасами.

Всегда возможно построить всю кампанию ужасов вокруг одного лишь сплэттера, где эскалация мерзостей будет основной темой, хотя Мастеру стоит убедиться в желании игроков участвовать в марафоне среди кровавой жижи. Если да, то сплэттер может служить как элемент ужаса в почти обыденной “hack-and-slash” игре, или же стать доминирующей картиной в утонченном наблюдении за социальным и личностным разрушением. Сплэттер готов поддерживать любую из этих целей и все то, что находится между ними.

Нервы против мяса

Проводя кинематографическую кампанию ужасов, порой соблазнительно полагаться на кровавые ситуации для провокации Бросков страха. Но помните, что не все фильмы ужасов используют спецэффекты для увлечения аудитории. Вместо омерзения от свежих кишок и гниющих трупов, они заставляют нас трепетать своим скачущим темпом и нервирующим напряжением. Создание хорошего триллера (почти) без мяса - знак умелого режиссёра. Аналогично, проведение леденящего кровь приключения без крови и кишок - знак талантливого Мастера.

Чтобы триллер заработал, Мастер должен до самого конца не давать игрокам понять с чем они столкнуться. Раскрывайте факты понемногу. Не показывайте монстра сразу же - пусть партия прибудет после его ухода, или же будет атакована в почти полной тьме. Они не должны действительно видеть его до финальной битвы (или после!).

Большинство приключений должны происходить ночью. Акцентируйте темноту в описаниях сцен. Когда игроки проводят броски Зрения для героев в попытке что-то увидеть - что должно случаться часто - применяйте сильные штрафы за темноту. Когда требуется Бросок страха, то добавьте штраф за темноту и к нему; плохая видимость является дезориентирующей и вводящей в замешательство.

Введите множество необъяснимых случаев. Жертвы монстра не превращаются в окровавленные ошметки - они просто исчезают. Ключи от дома, оставленные ИП в наружном кармане, теряются, но после обнаруживаются в его почтовом ящике. Монстр ныряет в аллею, которая по мнению героев ведет в тупик, но когда они добираются туда, то там уже никого нет.

Пальп-ужасы

Проведение ужасов в стиле пальп означает их проведение интенсивнее, убедительнее и - самое важное - волнительнее. Если ролевые ужасы всецело вокруг пробуждения эмоции страха, то пальп пробуждает волнение. У пальпа есть предшественники, "страшилки за пенни" викторианского Лондона, а также его наследники, современные дешевые сборники и фильмы ужасов, но его эпоха расцвета пришлась на годы между мировыми войнами. По этой причине кампании в стиле пальпа часто происходят в прошлом, в "эпоху пальпа" (см. GURPS Cliffhangers, стр. 116). Тем не менее, любую игру можно провести в этом стиле, независимо от сеттинга; пальпу характерны быстрый темп или написанное яркими цветами возбуждение, а не обстановка "эпохи джаза". По этой причине пальп схож с кинематографическими играми, в своей концентрации на эмоциях и эффекте вместо реализма и проработанного сюжета.

Главная опасность в пальп-ужасах - дать игре потерять ужасы и стать простым приключением. Нет ничего плохого с жанром приключений - но если Мастер или игроки ожидают ужасов и не получают их, то разочарование может зародится прежде, чем они смогут переключить себя на чистую приключенческую игру. Ключом к сохранению ужаса в пальпе будет усиление угрожающих тем и окрашивание злодеев темными красками. Пусть игроки ощутят что именно означает "невыразимое зло", когда Холодные начнут кормиться в детском саду. Пальп хорошо откликается и на нервы, и на мясо, а Мастер может усилить ощущение скорости и перемен, меняя соотношение между ними.

Космические ужасы

Космические ужасы берут свою силу из своей необъятности: ужасы больше мира, древнее чем мир, и, в некотором роде, создающие и лежащие в основе мира. От них не сбежать, уклониться или победить; единственное, что сохраняет среди бытия маленькие кармашки того, что жалкие людишки зовут "нормальностью", это отсутствие причин действовать против них напрямую. Ужасы одержат победу через тысячелетия - а для них тысячелетия как секунды для нас. В космических ужасах все знания опасны (примерно как все знания сомнительны в психологических ужасах). Все, что казалось объясняющим мир, открывает его внутренний ужас и безумие, что делает такой стиль ужасов поразительно подходящим как для цветущего сюрреализма, так и для медленного научного исследования Ужасной Истины.

Once the players stop thinking about “winning” and start thinking about sharing the feeling of fear, cosmic horror becomes one of the richest and most rewarding styles for roleplaying adventure. Even a short-ranged, minor victory becomes a triumph; one person saved from the madness and corruption of the Things Man Was Not Meant To Know is a success made infinite by its very triviality. This style can function in any genre, although it does tend to require a more “intellectual” culture than many fantasy worlds possess. Cosmic horror works well in the present day because – as with conspiracy gaming (p. 117), with which it shares many thematic similarities – it’s more fun if the players recognize the world being horrifically revealed to their characters’ eyes.

Подход Лавкрафта остается классической моделью, однако есть много других возможностей. Ключевым тут будет изображение человеческих целей, сил и верований почти бессмысленными в истинном размахе мира кампании, и расширение видимого размаха с постепенным открытием этого факта; см. Размах (стр. 106). Даже высокое фэнтези может стать космическими ужасами, если Мастер сыграет потенциал нечеловеческих, бессмертных рас до максимума: замкнутость эльфов больше не их застенчивость, но чистое и бесстрастное безразличие. Любой вид ужасов, доведенный до крайнего нигилизма, может стать космическими ужасами - если подобное позволят Мастер и игроки.

Готические ужасы

Готическая новелла - это прямой предок жанра ужасов, породившая их многие темы и тропы. Между "Замком Отранто" Хораса Уолпола (1764) и "Мельмотом Скитальцем" Чарльза Метьюрина (1820) совершенно новый вид истории был изобретен, формализован и бесконечно повторен с фокусом на том или ином элементе ради небольшого разнообразия. Готическая "страшилка за шиллинг" была фильмом-слэшером для своих дней; аудиторию восхищала его почти ритуальная предсказуемость, несмотря на то, что критики игнорировали их или считали их пустышками. Готические пугающие повести возвращались в другие эпохи социальной напряженности, от

викторианской Англии ("Дракула" Брэма Стокера, 1897) до Америки после Вьетнама ("Интервью с вампиром" Энн Райс, 1976) и 9/11 ("Сумерки" Стефани Майер, 2005).

Готика ставит человеческие заботы, особенно эмоции, выше всего. Как люди реагируют на гнев природы, давление правил или костлявую руку смерти складывается в рассказ. Страсти управляют ощущениями; глубочайшая трагедия превращения в вампира не в становлении нежитью, а в том, что больше никогда не встретишь рассвета вместе со своей истинной любовью.

В классическском готическом ужасе, местность бурная, иноземная или и то, и другое сразу; в действие вторгается ощущение дикости. Главное место действия - замок "с привидениями" - или, в более общем случае, устарелое или анахроническое здание, в котором элементы сверхъестественного хотя бы гипотетически могут существовать (например, разрушенное аббатство или просторный, вековой давности особняк). Эти элементы сами часто устаревшие или по крайней мере экзотические (картины, статуи, доспехи, склепы и гроты).

Готический злодей - темный, могущественный, удивительный человек с мистическим или сверхъестественным прошлым - источник образа нашего современного вампира. Герой и героиня юные, невинные влюбленные, как правило, блондины или "светловолосые". Зло произрастает из какой-нибудь древней семейной трагедии - обычно такой, где связаны злодей и героиня. Часто героиня очарована злодеем. В конечном счете зло побеждено и любовь вознаграждена.

Предзнаменование, греза, таинственный незнакомец, увлечённость религиозными ритуалами населяли ранние готические сказки. На рубеже 19 столетия элементы немецкой "страшной сказки" дополнили их: волшебное излечение, роковая женщина, призрачная невеста или жених, безумие и физические метаморфозы. Все эти клише до сих пор появляются в современных страшилках.

Чистая кампания готических ужасов в любой обстановке будет интересной комбинацией исторических анахронизмов, повторяющегося сюрреализма, прозаического масштаба (хотя и обращаются с ним в эпической манере), и подобных сну картин. Игровые персонажи будут относительно бессильны кроме моментов, когда их естественные страсти (любовь, чистота, вера, и.т.д.) вступают в действие.

Подробнее про Готические ужасы в их расцвете времён 19ого столетия можно прочитать в GURPS Screampunk.

Психологические ужасы

Психологические ужасы исследуют воздействие ужасов на психику и личности своих персонажей. От классических британских историй о призраках до трешевых новелл о серийных убийцах и постмодернистского J-хоррора (стр. 126) о городском отчуждении, психологические ужасы остаются богатым пластом жанра.

Кампании в этом стиле "рассчитаны на победу" даже меньше, чем космические ужасы, так как основная тема - разрушение убеждений героев под невообразимым стрессом. Игры с ИП-монстрами часто являются метафорой на тему психологических ужасов. Сюрреализм, галлюцинации, заблуждения и сны тоже могут добавить метафорической нагрузки, или же стать новыми симптомами личностного коллапса. Однако там, где игры о безумии фокусируются на разрушении разума, психологические ужасы в своей основе говорят о разрушении самой сути персонажа, его души.

Учитывая полную зависимость психологических ужасов от увядания способностей, воли и личности героев, обычно не стоит использовать этот стиль с неопытными ролевиками. Даже опытные игроки не всегда захотят напрямую погружаться в неудачи их персонажей. Но если игрок ищет разнообразия посреди историй о триумфе, победе и личностном росте, повествование о психологическом распаде может оказаться желанным и эффективным вариантом.

Кампании психологических ужасов могут быть более или менее символичными и метафорическими в средствах и стиле, и элементы этого подхода можно использовать в "стандартных" играх ужасов. Даже в психологических ужасах может - и должна - быть возможность искупления и возрождения. Игра, в которое герои обречены на проигрыш, становится столь же скучной и однообразной, что и та, в которой им предрешено выиграть.

Есть сходство между психологическими ужасами и нуаром, где отчужденные индивиды страдают от окружающей их коррупции. В более традиционных ужасах, конечно, изолированные люди страдают от окружающего их настоящего зла. Связь может колебаться между этими двумя методами повествования либо крепко придерживаться чего-то одного. Хитрость психологических ужасов в способности Мастера и игроков распознать, когда ужас поистине повреждает психику ИП, а когда он оставляет лишь физический шрам. В этом стиле вина выживших, соблазны власти, безразличие к жизни, скептическая ненависть и другие эмоциональные увечья должны играть столь же большую роль, что и огнестрельные раны, отметины когтей и недолеченные укусы.

Комедийные ужасы

Юмор естественно следует за ужасом, во многом потому что смех - это защитный механизм. Испуганный человек испытывает большое облегчение когда найдет над чем посмеяться! В киношных кампаниях, набитых характерными жанру элементами, комедийный ужас может быть лучшим вариантом. Проведите игру, где все - и монстры, и герои - знают, что клише ужасов являются законами природы. Или возьмите идеи из "Эбботта и Костелло" или "Багз Банни", и сделайте игру, где монстры никому не могут навредить (но все ещё вызывают Броски страха - все ради разбегающихся и спотыкающихся людей). Смешные монстры столь медленны, что любой тормоз успеет от них сбежать, или столь глупы, что хлопок по дальнему плечу заставит их смотреть не в ту сторону.

Однако игроки не могут использовать педантичность или некомпетентность монстров чтобы стереть их в порошок, иначе приключение станет кровавой баней, а не комедией. Если герои вооружены в подобной кампании - а это не обязательно так - то сделайте их ужасными стрелками. Или, ещё лучше, придумайте как сделать их оружие бесполезным; дайте холостые или фальшивые патроны, или позвольте монстру украсть их оружие и использовать в своем хозяйстве. Монстры не должны быть смертоносными, как и не должны быть игроки. Обе стороны должны быть в постоянно меняющемся балансе, где даже смерть лишь мелкая неприятность, а самое мощное ружье можно остановить обычной морковкой.

Ещё одно требование - чувство юмора у игроков. Скажем прямо: для некоторых людей ролевые игры - серьёзный вызов, борьба не на жизнь, а на смерть. Не предлагайте таким игрокам комедийную кампанию; она никому не будет в радость.

Наконец, в юмористических ужасах - как и в любых киношных кампаниях - будьте готовы отказаться от любого правила, которое замедляет игру. Играя ради смеха, цените легкость, скорость и веселье.

Японские ужасы

Литература ужасов в Японии появилась даже до По, начавшись с "Луны в тумане" Акинари Уэда (1776), который, в свою очередь, опирался на китайский фольклор и традиционные японские истории о призраках, кайдан. Начиная с середины XVII века, самураи и иные представители элиты проводили игру хяку моногатари кайданкай (собрание 100 кайдан) в комнате со 100 свечами. После завершения каждой истории гасилась одна из свечей, и последняя вызывала призрака. Эти кайдан превратились в спектакли кабуки и жуткие гравюры укиё-э, совместно придавшие этим историям уникальный визуальный стиль.

Во время послевоенного возрождения японского кинематографа, крупные фильмы опирались на работы Уэды и его предшественников, от Угетсу ("Сказки туманной луны после дождя" в русском переводе, автор Кэндзи Мизогучи, 1953), до Онибаба ("женщина-демон", Кането Шиндо, 1964), до Квайдан ("Кайдан", "Квайдан: Повествование о загадочном и ужасном", Масаки Кобаяши, 1964). Но дешёвые, спекуляционные истории вроде "Страшных историй, которые в самом деле были" (Норио Цурута, 1991) и особенно Звонок (Хидео Наката, 1998) успешно соединили жуткие картины укиё-э (и их наследника, комикса манга) с необъяснимой дрожью традиций кайдан, став ядром того, что американские зрители считают японскими фильмами ужасов, или "J-horror".

Как поджанр, японские ужасы имеют общий стиль: дисгармоничный звук, странные углы камеры и спецэффекты, основанные на кукольной мультипликации, выцветшее или очень тёмное освещение, и странно удлинённые поля зрения. Ничего из этого не передать легко в ролевую игру, но

некоторые тропы японских ужасов легче адаптировать:

Мстительные призраки. Типичное чудовище из японских ужасов - это призрак молодой девушки, одетой в белое, чьи чёрные волосы закрывают её лицо. (Белая одежда и нечёсаные волосы отражают японские традиции похорон.) Такая онрё - тень, описанная в разделе Привидение (см. стр. 79) - часто изгой, намного сильнее во смерти, чем при жизни, и мотивирована безраздельной, почти бессмысленной яростью.

Нет невинных. В Звонке, любой, кто смотрит ленту, проклят; в Ю-Он, любой, кто входит в дом, обречён. В отличие от западных ужасов, тут нет "хорошей девочки", которая остаётся в живых и "плохой девочки", которая умирает.

Гниение и разложение. Сеттинги японских ужасов бывают кажущимися идиллиями, которые быстро распадаются (Спираль, Пульс) или начинаются с городской свалки (Тёмные Воды). Во многих случаях (Инфекция, Пульс, Звонок, Спираль) ужас распространяется, словно зараза, болезнь или вредоносный мем.

Проклятая технология. Артефакты и технологии, от видеоленты из Звонка до Интернета из Пульса, являются проводниками неестественного.

Произвольные правила. В Пульсе, бюрократическая волокита останавливает привидений; в Звонке, копирование ленты защищает. Эти технологические предрассудки похожи на настоящий фольклор в их не совсем

случайной логике.

Неестественные или злые дети . Иногда (Ю-он, Звонок) они - привидения; в других случаях (Спираль), они почти пассивные или даже охочие жертвы. В редких случаях (Тёмные Воды, Марэбито) они и то, и другое.

Ужасы на выживание

Противоположность ужасам высокого уровня силы (стр. 104-105), "ужасы на выживание" (survival horror) используют беспомощность как источник ужаса. Этот стиль ставит во главу угла грамотное использование ресурсов, тактику и скрытность, при этом предвещая совершенно мрачный конец игры: раньше или позже, ужасы поглотят героев. Исключения существуют, такие как окончательная версия "28 дней спустя", но они почти всегда рождаются от беспокойства продюсеров, а не из логики повествования. В то время как литературные источники восходят корнями к историям Лавкрафта вроде "Герберт Уэст — реаниматор" и "Таящийся Ужас", ужасы на выживание расцвели только с фильма "Ночь живых мертвецов" (1968) Джорджа Ромеро и последующего бума зомби. В видеоиграх, он, возможно, начался с Alone in the Dark (1992), хотя Обитель Зла (англ. Resident Evil, 1996) была первой игрой, которая продавалась как "ужасы на выживание". Этот ярлык теперь применяется к любой игре или фильму, где есть зомби или подобные неуклюже передвигающиеся орды.

Другие общие (но не универсальные) черты ужасов на выживание:

Мускулы против мозгов. Почти всегда неразумные ужасы появляются стаями или толпами одинаковых монстров. Выжившие герои - умные, а не только сильные.

Разобщенность. Среди сообщества выживших людей или группы протагонистов есть трения, споры и даже настоящие предательства; чаще всего встречается в фильмах. Вместо объединения против общей угрозы, от напряжения люди поддаются горестям, эгоизму, панике и жестокости. Если Мастер хочет воспроизвести такие внутренние конфликты, то лучшим выбором будет сделать игры ужасов на выживание односессионными - разве что каждый участник и без того любит подобный вид отыгрыша.

Тающие ресурсы. У ружей заканчиваются патроны или они теряются. Броня изнашивается. Еда заканчивается. Герои медленно теряют свое технологические и культурные костыли, опускаясь до уровня монстров снаружи - зачастую, невзирая на полные города оставленного снаряжения под рукой. Некоторые игроки находят такое положение вещей невыносимо удручающим, так что

Мастеру нужно заранее разобраться с этим вопросом.

Вторжение в дома (стр. 130). Нет места, которое бы долго оставалось безопасным; герои должны продолжать двигаться или они погибнут. Если есть окно, что-то через него непременно проломится.

Лабиринты. Особенно в компьютерных играх, герои должны двигаться лабиринтоподобными путями, чтобы избежать орд. Этот троп проявляется и в фильмах, таких как "Спуск" и "Это не песнь любви", в которых главные герои потерялись в незнакомой местности, и "Монстро", где знакомый город превращается в полосу препятствий.

Земля обетованная. Герои ищут безопасное пристанище: зону эвакуации в Монстро, "остров" в Рассвете Мертвецов, и.т.д. Мастер решает, ложь ли это, мираж, заполонена ли она зомби, или в самом деле настоящие убежище. Пуристы ужасов на выживание считают, что настоящая "земля обетованная" - это нечестно!

Темы

Представить тему - это не значит раздать листовки, которые говорят "эта кампания будет про разложение.". И не значит, что НИП будут мудро кивать головой и давать немного мыслей на тему рока. Темы - это скрытые нотки, которые лучше спрятать за самой историей. Думайте о теме игры, как о её скелете, её костях: они дают телу структуру и позволяют ему стоять - и как и с вашим собственным скелетом, если кости видно слишком хорошо - это вряд ли хороший знак. Вам не обязательно выбирать тему в самом начале; если вы хорошо рассказываете историю, ваша тема со временем появится. Темы появляются в маленьких кусочках развития персонажа или в выразительном символизме; со временем, эти маленькие камешки соберутся в оползень, который унесёт историю к её кульминации.

Предательство

Тема предательства играет важную роль в ужасах. "Никому не доверять" - это принцип, но проще его провозгласить, чем ему следовать. И игроки, и персонажи часто расслабляются возле очевидно безобидных или активно полезных НИП. Мастеру стоит время от времени напоминать что это ошибка. Любой НИП может оказаться злодеем, особенно в конспирологических ужасах - но в меньшей мере и любой другой игре. Дружелюбный клоун может быть безумцем, милая старушка из кондитерской - каннибалом, а наставник героев, возможно, использует их для своих дьявольских целей. Маленькие знаки предательства могут появиться в символическом виде (30 сребреников, которые надо переплавить в пули) или как трагический недостаток в действительно любимом и разносторонне благородном НИП.

Учтите, что предательство легко передозировать. При злоупотреблении во всех играх, кроме наиболее конспирологических, оно будет активно мешать игрокам вкладывать какую-либо эмоциональную энергию в игровой мир. Тем не менее, это работает в самом сердце изоляции ужасающего мира: мы все разделены друг от друга, одинокие в темноте.

Разложение

Близкий родственник предательства, разложение - это медленное изменение чего-то хорошего во что-то плохое. Разлагающаяся плоть, гниющее мясо, распадающиеся города, обесценивающаяся мораль... все эти вещи рассказывают историю ужаса, который бродит по миру. В тёмных и суровых кампаниях, разложение вездесуще; возможно, партии придётся решить защищать прогнивший мир от ещё худшей альтернативы. В более ярких и героических играх, разложение приходит снаружи: захватчики с Марса, корабли-скелеты из Сухой Тортуги, или вампиры из далёкой Трансильвании. У разложения может быть лицо, которое сделает его зеркалом и/или целью для героев. Образы разложения - не только гниение, плесень и распад, но и такие элементы ужасов как разрушенный замок и заброшенная фабрика.

Мастеру следует знать, что расширение видимого размаха разложения при ограничении масштаба игры усиливает у игроков чувство ограничения свободы. Проследите, чтобы они сражались в ответ, а не убегали! См. некоторые правила для моделирования такого разложения в разделе Сила Портит (стр. 146-148).

Злой рок

Разложение - это процесс, но злой рок - судьба. Рок может нависать над отдельными людьми (см. Зацепки персонажей, стр. 6-8), всей партией или всем миром кампании. Он проявляется в каркающих пророчество воронах, снижающихся грозовых тучах и в руинах когда-то могущественных планет.

Злой рок - сильная тема в космическом ужасе. Чтобы подняться над ней, игроки должны поверить, что даже малая победа что-то значит - лучше зажечь свечу из пословицы, чем проклинать тьму. Как это ни странно, это может помочь героям (и их игрокам) приспособиться к прогнившему сеттингу; если Теми, О Ком Лучше Не Знать обрекли всё на погибель, то трудно переживать по поводу того, что сельский шериф берёт взятки. Мастеру следует решить, как балансировать "анестезию" злого рока в игре с темой разложения. Одна из возможностей - отойти от нигилистического стиля космических ужасов и намекнуть, что разложение вызывает - или приближает - злой рок. Другой хороший способ соединить эти темы в космических ужасах - представить разложение как симптом рока: общество рушится, потому что обречено, а не наоборот.

Разложение и рок также вместе проницают сеттинги - и окрашивают злодеев - в традиционном готическом ужасе (стр. 125).

Борьба

С хорошей стороны (по крайней мере, для ужаса), борьба может быть темой игры. Это может быть просто "добро должно бороться со злом, иначе зло расцветёт", что идеально для пальповых кампаний, но применимо к любому стилю. В космических ужасах, борьба менее определённая; эффективные герои должны использовать Знания, Которые Лучше Не Использовать, чтобы победить Тех, О Ком Лучше Не Знать. И в психологическом ужасе, и традиционных готических историях борьба может быть целиком внутренней, борьба против безумия, звериного инстинкта или скверны предков. Эта внутренняя борьба может отражаться во внешнем мире; например, ИП-вампир может иметь заклятого врага (возможно, кого-то из своего потомства!), который воплощает эти тёмные порывы. Символизм борьбы - это войны, мечи и лязг в ночи - гром и молнии естественного мира, банды и гонки на улицах современного.

Романтический ужас

С 130 года нашей эры, когда Флегонт рассказал историю "Коринфская невеста" императору Адриану, романтика и ужасы были переплетены. (Спойлер: невеста была мертва.) Большинство историй в этом ключе касались похотливого или хищнического ужаса: ламия (стр. 66), суккуб (стр. 66), мрачные готические злодеи (стр. 125). В Грозовом Перевале (1847г) Эмили Бронте впервые представила настоящую (хотя и запутанную) историю любви между героиней и чудовищем, которая отразилась в рассказе Шеридана Ле Фаню о вампирах-лесбиянках "Кармилла" (1872г), и в наше время в фильме "Почти полная тьма", "Баффи — истребительнице вампиров", сериях романов Анита Блейк и Сумерки, и полных полках книг в мягкой обложке в жанре "сверхъестественного романа".

Первоначально, монстр был просто распутник, насильник или соблазнитель - по-байроновски привлекательный, возможно, но хорошего от него не жди. Полагая в целом взрослых игроков и Мастера, добавление этого элемента не отличается от добавления любой другой мотивации злодея (стр. 136-138). Аналогично, история, где монстры влюблены друг в друга добавляет пикантности или китча, но не сложности. Но чтобы отыгрывать роман между монстрами и значимыми НИП или ИП потребуется немного спланировать. Хотя Мастерам требуется осторожно обращаться со временем "в центре внимания", неправильно пошедшая любовь остаётся отличным сюжетом для истории или целой кампании. Если любовь расцветёт, она также может отражать основную тему кампании:

Предательство: любовница может соврать ИП - она притворяется, что не вампир, или что она "хороший вампир". ИП должен предать свою любовницу, чтобы победить её клан злых вервульфов. Жена ИП изменяет ему с привидением, или он ей.

Разложение: запретная любовь порождает ещё худших чудовищ. ИП попал в зависимость от укусов вампира или внимания суккубов. ИП (или значимый НИП) продаёт других ИП, или город, или остальное человечество ради любви. ИП должен служить злу, чтобы завоевать любовь чудовища - или находит само зло соблазнительным.

Рок: любовь к чудовищу может принести погибель другим - Ланселот как людоед. Любовь к вампиру может убить ИП - или любовь к человеку может убить (или обратить ко злу) вампира-ИП. Неестественная любовь между ИП и НИП чиста, но не может противостоять приближающемуся ужасу. ИП предрешено полюбить демона и умереть.

Борьба: наша любовь может победить любые препятствия! Влюблённый в вампира ИП должен сразиться с другим вампиром за любовь. Любовь к фее может вовлечь ИП в неоконченную вендетту с Неблагими. Только человеческая половина вервульфа любит ИП; волчья половина любит другого вервульфа.

Символическое окружение

Большинство сценариев ужасов - и игр ужасов - проходит в одном символическом окружении из двух: Плохое место и Дом под вторжением.

Плохое место

Плохое место - один из древнейших тропов жанра ужасов - это естественное окружение для сценариев ужасов. Хотите призраков? Отправляйтесь в заброшенный дом. Нужны вампиры? Ваш путь лежит в Трансильванию, или аббатство Карфакс, или тот старый особняк на окраине города. Плохое место как окружение полезно начинающим Мастерам или Мастерам, работающим над одиночным сценарием, а также как эпизод в продолжительной кампании ужасов. Плохое место обычно имеет некоторые из следующих черт, которые помогают сценаристу ужасов заставить ужасы заработать.

Плохое место - сложное или запутанное

Плохое место может быть лабиринтом, или неевклидовым некрополем, или особняком, полным потайных ходов и ложных стен. Оставьте его точные размеры неизвестными. В идеале оно должно быть темным.

Форма

Форма - это подход к жанру - каковы ваши цели и какие оттенки вы добавите. Выбор формы может помочь определить кампанию среди выбранного жанра. Формы похожи на прилагательные: можно выбрать больше одной, но мудрый не станет добавлять слишком много сразу.

Как и с отдельными, потенциально сложными жанрами, GURPS Ужасы выделяет некоторые распространённые формы для дальнейшего рассмотрения в вопросах масштаба (стр. 105), размаха (стр. 106), и так далее. Формы могут включать в себя уникальные стили (стр. 123-127), темы (стр. 127-130), характерные страхи (см. главу 2) или уникальные подходы, порождённые окружающей средой кампании, любимым художественным произведением Мастера, или вопросами, которые кампания пытается исследовать.

Вот некоторые формы, не описанные где-то ещё:

Китч: каждое клише раздуто, каждое решение с мысленным монологом; мир полон Больших Букв для Важности. Над болотом всегда туман, и в драматические моменты завывают волки. Будь то постмодернистская ирония или чистое ощущение чуда, китч - это самозабвение в сияющем черном и белом - или, в случае лорда Дансени, в вычурном пурпуре fin-de-siècle. Ужастики категории Б, ужасные сказки и некоторые виды пальпа включают элементы китча.

Непознанное: мир не только более странный чем мы представляем, он страннее чем мы можем представить. Нет одной правды; скорее есть несколько соревнующихся правд, и каждая обрушивает на нас дождь из карпов и произвольно красит вещи в синий. Совпадение обозначает взаимосвязь, и все выглядит странным под определенным углом взгляда. Используйте непознанное

для комедийного ужаса, как увеличение безумия и сюрреализма, или же как знамения, предвещающие неестественное.

Исследование: фокус на решении головоломок и открытии неизвестного. Интерес игры скрыт в обнаружении нового неестественного монстра и помещении его в нечестивую мозаику мира. Кампании с исследованием медленно, но верно расширяют видимый размах (стр. 106). Игры с космическими ужасами, по модели Лавкрафта, прекрасно работают в форме исследования.

Технотриллер: технотриллер заимствует повествовательный напор и напряжение от пальпа, но не спешит к действу без обрисовки с любовью всех используемых планов и инвентаризации оружия. Поиск мозговых программ АНБ, строительство материализатора призраков в стимпанке, подготовка классической засады на повелителя вампиров - вот развлечение игр-технотриллеров. Медицинская напряженность (Чума и есть ужас, стр. 86) неплохо смешивается с технотриллером. Немало предвкушения современных космических ужасов в применении (и бесполезности) все более мощных устройств - что только чётче открывает ужасы и их силу!

Если место действия ужасов будет, скажет, бейсбольное поле, то после появления монстра (бейсболиста-призрака? Чирлидера-зомби?) плоская и открытая география превратит всё либо в простую погоню, либо в тактическую битву – волнующе, возможно, но не очень страшно. Переместим ужас в раздевалку, где герои подскальзываются на кафеле и замечают движущиеся силуэты, что окажутся их отражениями в зеркале. Переместим ужас на переполненную стоянку, где нечто может скрываться под каждой машиной (или внутри). Переместим его в заброшенную школу, где шкафчики выстраиваются вдоль кажущихся бесконечными коридоров и каждый класс может таить ужас. Спрячьте его под трибунами, где, видимо, все опоры и торчащая арматура только и ждут чтобы поранить героев, и где всем заправляет клаустрофобия. Даже зомби-чирлидерша будет страшной под трибуной, если игра в самом разгаре, и сверху шелестят обёртками от конфет и топают ногами.

Из Плохого места сложно бежать

Возможно Плохое место - тюрьма, психушка или символ вездесущей силы (например руины церкви или замка). Или же оно проявляется в действии: двери в доме с привидениями захлопнулись наглухо, швартовы перерезали и единственная лодка на острове уплыла, надвигается снегопад, воздушный шлюз щелкнул ... любое из списка может стать "стартовым пистолетом" ужаса. Теперь герои заперты вместе с ужасом. Также они могут быть ограничены и во времени; если ужас не остановить этой ночью на Плохом месте, то размножатся вампиры, леди Валентайн необратимо сойдет с ума, или же Те, о ком лучше не знать прорвутся через врата евклидова пространства-времени. Сложнее создать атмосферу напряженности, если ИП позволено развернуться и уйти в любое время. Хотя их нравственные узы будут, в идеале, держать их в Плохом месте, Мастеру не стоит на это рассчитывать.

Плохое место - анахроничное

Плохое место зачастую реликт из прошлого, вторгающийся в настоящее. Это неестественно выжившее, реликт, То, чего не должно быть. В этом оно схоже с населяющим его призраками - они тоже порождения прошлого, проникающие куда им не место.

Первоначально, готические новеллы проходили в ветшающих замках, аббатствах и других разваливающихся зданиях, самим своим существованием издевающихся над принципами упорядоченного прогресса и законами истории. Плохое место редко анахронично в другую сторону - футуристическая вещь в неизменном прошлом - но это и не невозможно: кибернетическая бойня, попавшая в наш мир из будущего-антиутопии тоже будет Плохим местом. В Бесконечных мирах Плохое место может оказаться осколком реальности (стр. B534)! Если в фэнтези-мире нет необычайно детальной истории (для игроков, а не только Мастера или ИП), то подобный прием будет сложно провернуть в фэнтезийных ужасах. Вторгающейся анахронизм куда легче в исторических или современных ужасах; в научно-фантастических ужасах порой легко заметить как он теряет свою силу. Подобное ощущение анахронизма, блуждания во времени и месте, часто подпитывает главную черту Плохого места.

Плохое место неестественно и злонамеренно само по себе.

Плохое место окружает атмосфера запустения. В особняке не только живут привидения, но листья деревьев на газоне шелестят сами по себе без ветра. Двери заклинивают или открываются в неудобный (или смертельно опасный) момент; книги, которых никогда не было самодовольно лежат на полках; мебель, кажется, сама собой двигается, когда никто не смотрит; глаза на картинке следят за тобой по всей комнате. Полтергейст - отличный образец того, как неестественная злоба места сливается с преданиями о привидениях. Даже сама природа неестественна - аномальные грозы, удушающий густой жёлтый туман или "самый страшный буран за 20 лет" могут вызвать такой эффект.

Дом под вторжением

Инверсия Плохого места: место безопасности и нормальности подвергается нападению агрессивной, разрушительной и неестественной сущности. Истории о Плохих местах повествуют о входе сил добра или природного порядка в логова зла или противоестественного, а истории о доме под вторжениям - об угрозе извне. Дом под вторжением во многом зависит от уровня комфорта атакуемого места; герой будет менее шокирован если подвергнется нападению в комнате мотеля сразу после прибытия в город, чем при нападении на него в милом пригородном коттедже своих родителей. Ужас идет от резкого контраста нарушенной им нормальности и комфорта. Вторжение может быть незаметным и постепенным (как скрытое наполнение округи пришельцами-похитителями тел), так и быстрым, жестоким и грубым (вроде смертоносного проникновения убийцы-психопата в женское общежитие на Хеллоуин).

Психологически Дом под вторжением - метафора тела. Нарушение личного пространства родных стен аналогично проникновению чужеродного объекта под кожу. В новелле Уильяма Хоуп Ходжсона "Дом на рубеже" это сделано очевидным, с подвалом (в котором могут скрываться бледные, злобные свиноподобные создания), обозначающим подсознание героя; его фанатичные попытки защитить кабинет на верхнем этаже обозначают быстро прогрессирующее безумие. Хотя подобное сложно полноценно включить в игровые условия, игроки могут понимать метафору - хотя бы подсознательно. Если Мастер ловко сыграет эту карту, игроки могут никогда не понять почему они вздрогнули, когда существо прыгнуло сквозь окно и свет неожиданно погас.

К несчастью, подобный маневр одноразовый. Если использовать его слишком часто, то игроки не будут ощущать нарушение комфорта и безопасности из-за их отсутствия. Игроки и их персонажи придут к идее, что любая безопасность лишь иллюзия, и нет безопасного от зла места. Порой это желаемое (и полезное) состояние мышления чтобы Мастер подталкивал к нему, но это означает, что ему придется прорабатывать новые Плохие места некоторое время, или отказаться от кульминационных

сценариев и сосредоточиться на уменьшающих напряжение сессиях расследований.

Комбинации

Достаточно много зла сможет обратить Дом под вторжением в новое Плохое место: окна выбиты, мебель разбросана, в стенах отверстия от пуль и нечто ужасное умерло в спальне, поклявшись отомстить. Неожиданно, место былого комфорта стало поврежденным, искаженным и неестественным. Герои могут упорно цепляться за свой дом даже когда он окажется центром бесчисленных дьявольских происшествий, началом своим обязанных первому вторжению.Мастеру не нужно рассчитывать на подобное, так как одной из наград ролевых ужасов является чувство победы при успешном изгнании ужаса со света. Если Дом под вторжением станет полноценным Плохим местом, то дайте партии шанс осознать это, уйти и вернуться подготовленными к грандиозному финалу.

Мастер может соединить два символичных окружения в одном сценарии – зло атакует, добро контратакует – или в длинной сюжетной линии. Возможно наши героические зеленые береты забрались глубоко в дельту Меконга в поисках храма бога летучих мышей. Они сражаются с его служителями в Плохом месте и покидают джунгли. Однако уцелевшие культисты следуют за ними в Лос Анджелес и устанавливают там свою святыню (символическое Вторжение в дом – иностранное зло проникает на родину героев). Затем культ атакует коммандос в их гражданской жизни (прямой сценарий Вторжения в дом), после чего герои атакуют святыню их культа (к этому моменту уже Плохое место) и отправляются на очередное задание в дельте Меконга (очень, очень Плохое место) чтобы уничтожить бога летучих мышей окончательно.

Вождение ужасов

Ключом к успешному ролевому ужасу является его выполнение в устрашающей манере, создании атмосферы страха. Игроки должны быть нервными, дерганными, шептаться без причины и вздрагивать от каждого вымышленного шороха. У Мастера есть два пути к этой цели. Первый путь – внешний, с применением Мастером окружения игроков, их восприятия событий и персональных страхов. Другой путь лежит через пугающий мир, в котором обитают и с которым взаимодействуют персонажи; отождествление игроков с персонажами позволит страху перекинуться на них. Идеальная сессия ужасов одновременно использует оба подхода.

Можно провести параллели с успешным фильмом ужасов. Зрителей пугают снаружи: действие происходит в темноте, дерганная и нервирующая музыка постоянно нагнетает напряжение, и необычные углы расположения камеры и световые эффекты закрепляют ощущения. Внутренне, публика вживается в роль протагониста и разделяет его страх перед жуткими монстрами и ужас от кошмарного замысла, в который он впутался. При проведении игры Мастер должен держать в уме подобную двойную динамику - внешнюю и внутреннюю - работая над приданием страха ролевой сессии.

Кому можно доверять?

Один злой приём, чтобы построить страх - это бросить подозрение на одного или нескольких ИП. Может быть, кажется ясно, что один из них - в сговоре с тёмными силами, но не ясно, кто именно. Может быть, все улики показывают на конкретного персонажа - но в этом случае должна быть какой-то серьёзная причина, по которой другие не подавят, арестуют или убьют его на месте. Когда игроки смотрят друг на друга с подозрением, атмосфера быстро становится более напряжённой!

С подходящей группой игроков, Мастер может сделать эти подозрения правдой! Если один из игроков согласен быть на самом деле замаскированным монстром, и ему нравится эта сложность, тогда другие надолго запомнят это приключение... особенно кульминационный, леденящий момент открытия истины. Этот подход "волк среди овец" иногда работает против единства группы и сотрудничества между игроками, так что убедитесь, что ужас того стоит.

Выбор правильного момента

Лучший способ держать героев в догадках, особенно в кампаниях, полных профессиональных оккультистов, это проследить, чтобы они никогда не чувствовали себя полностью в безопасности. Если они посетят страшное старое кладбище в три часа пополудни, не позволяйте им спокойно уехать домой и спать в своих уютных и безопасных постелях. Устройте всё так, чтобы они задержались на кладбище до заката. А потом выпустите воздух у них из шин. Потом, когда они начнут идти домой пешком, натравите на них волну зомби. Когда они выкрутятся из этого затруднения, позвольте им отступить в свой красивый, безопасный дом в пригороде - и вот тогда пусть начнутся настоящие проблемы!

Каждый раз, когда игроки и их персонажи чувствуют, что они заслужили отдых... когда они уверены, что в безопасности... это подходящее время, чтобы поразить их чем-то особенно шокирующим!

Смена темпа

Другой способ убедиться, что герои сохранят страх перед ужасным - это проследить, чтобы они не сталкивались с ним каждую игровую сессию. Это можно сделать явно, добавив не-ужасное приключение, или скрытно, устроив сценарий, который кажется содержит неестественное, но на самом деле имеет совершенно рациональное объяснение. Возможно, группа хочет исследовать джунгли Африки в поисках затерянных цивилизаций, а может им нужно спасти Иждивенца, которого похитила мафия - хотя в мире, полном оккультных угроз, за обычным похищением дочери убийцы вампиров может стоять сверхъестественный зачинщик.

Попробуйте заброшенный дом, который на самом деле работа безумного (и кровожадного) гения электротехники, или серию необъяснённых исчезновений, связанных со случаями наблюдения

гуманоидов из морских глубин... которые оказываются диверсантами в гидрокостюмах. Серия "убийств вампирами" оказывается ни чем иным, как сокрытием следов хитрым серийным убийцей. Это можно дважды вывернуть наизнанку: настоящий вампир тоже охотится за убийцей - он, может быть, не хочет, чтобы расходились слухи о вампирах.

Реквизит и атмосфера

После проработки приключения и до прибытия игроков, время подумать о создании атмосферы в игровой комнате. Спланируйте физические условия: мебель, освещение, фоновый шум и весь полезный реквизит. Если возможно, проводите сессию ночью. Классический ужас требует света свечей - придуманный призрак куда страшнее в тусклом сиянии свечи, чем бело-голубом блеске ламп дневного света. Но будьте гибкими. Если геномодифицированное чудовище гонится за героями через лабораторию биологического оружия, то эти ЛДС - или светящийся монитор компьютера - будут идеальным освещением.

Помогает жуткая музыка. Выберите саундтреки из фильмов ужасов, органные фуги Баха или готический рок -или же скрипящий индустриал для футуристических ужасов - и тихо проигрывайте эту музыку во время сессии. Со временем звук исчезнет для сознательного восприятия игроков, прямо как во время фильма, продолжая создавать располагающее настроение. С другой стороны, звуковые эффекты не работают; они удешевляют атмосферу хорошего приключения среди ужасов. Но всё же, если вы умело примените ноутбук (а лучше - спрятанный смартфон), то электронные крики и удары молний могут выйти эффективными.

Подходящий реквизит тоже влияет на атмосферу. Простой подсвечник в форме черепа на игровом столе будет напоминать игрокам о жанре. Если приключение требует от исследователей найти древний манускрипт, исписанный кровью, то возьмите пергаментную бумагу и коричневую каллиграфическую ручку и сделайте свиток. В нужный момент не просто прочтите текст игрокам - вручите им настоящий документ! (Не волнуйтесь если ваша каллиграфия не ровня белому монаху - нужные тексты писались колдунами, а не писцами. И у безумцев ужасный почерк).

Изображения чудовищных врагов также помогут игрокам визуализировать приключение. Попробуйте подготовить набор карточек, изображающих каждого монстра, которого встретите в приключении на этой сессии (с поиском изображений в Интернете и принтером это - проще простого). Не выдавайте их игрокам. Вместо этого, когда приключенец столкнётся с ужасом, покажите ему иллюстрацию несколько секунд - "вы видите это!" - а потом снова спрячьте. Этот единственный мимолётный взгляд заставит работать воображения игроков, создавая там чудовищ куда страшнее, чем можно описать словами. Эта техника особенно эффективна в кампаниях про Тех, О Ком Лучше Не Знать.

Добавление ужаса в кампанию.

Если Мастер скажет игрокам, что он ведёт игру по GURPS Horror, они будут ожидать встреч со странным и неестественным, но они не будут ими так напуганы. Поэтому, подумайте о том, чтобы не говорить игрокам, что это кампания ужасов. Пусть они думают, что играют в детективов, охотников за сокровищами, или что-то ещё довольно прозаическое. Не показывайте им эту книгу! Пусть они на горьком опыте узнают, что они связались с Тем, Чего Не Должно Быть.

Другой способ удивить игроков - ввести ужас в другие кампании. Классический пример - телесериал Kolchak: The Night Stalker, история ужасов внутри криминальной драмы. Колчак, упрямый репортёр, расследует серию убийств и со временем приходит к выводу, что виноват вампир. Конечно, никто ему не верит, так что охотится на него ему приходится самому. Можно играть в ужасы попеременно; Секретные Материалы были или сериалом про заговоры с большим количеством монстров или наоборот. Ищите в Ужасающих Жанрах (стр. 113=119) ещё примеры пересаженного ужаса.

Лучше всего вводить элементы ужаса постепенно. Приключения, которые сперва кажутся обыкновенными и предсказуемыми могут привести ко встрече с из ряда вон выходящими ужасами и неземными явлениями. Лучше всего вести игроков, чтобы они ожидали обыкновенной развязки, и вместо этого закрутить её во что-то неожиданное.

Главная проблема с "пересаженным ужасом" - партия скорее всего не будет подготовлена к

встрече с ужасным. У них, скорее всего, не будет важных магических заклинаний, психонических способностей и навыков, относящихся к таинственному и сверхъестественному. Мастеру следует проявить осторожность, иначе герои могут стать всего лишь беспомощными жертвами. У каждого врага должна быть слабость, которую приключенцы могут использовать, используя возможности, которые у них есть.

Альтернативно, введите НИП, который хорошо приспособлен к столкновениям со сверхъестественным, но не может использовать свои особые способности без помощи ИП. Может быть, он профессиональный экзорцист, но привидение, которое предстоит изгнать, говорит на каком-то языке, который понимает только ИП. Возможно, он физически слаб или даже инвалид после многих лет сражений с нечистой силой, и наши герои должны храбро защищать его (что позволит игрокам оставаться на своём месте - в центре внимания). Мастер должен позволять игрокам придумывать изобретательные способы использовать свои способности вместе со способностями специалиста-НИП.

И наконец, помните, что игроки подписывались играть в ту игру, которую вы афишировали. Если вы не уверены, что они не против ужасов, приберегите ужасы для другой кампании.

Разработка сценария

Сколько Мастеров ужасов, столько способов построить сценарий ужасов, но можно из этого выделить общий процесс: зацепка втягивает героев в приключение и задаёт сцену, они встречают ужас в первом смертельном бою, они следуют по сюжету через несколько поворотов, и потом они встречают зло лицом к лицу, чтобы оно получило по заслугам. По дороге, они встречают НИП, разгадывают улики, строят оружие, или просто бегут со всех ног, чтобы преградить дорогу злу в узком ущелье. Если в вашей кампании или сценарии ужасов не нужны все эти элементы, можно их смело выбрасывать; например, множество эффективных историй ужасов просто расставляют сцену и перескакивают к получению по заслугам, или вовсе не содержат НИП. Следует держать в голове что, в идеале, всё, что вы включаете в сценарий должно быть подчинено тому или направлено на то, чтобы пугать игроков и строить атмосферу страха.

Трейлер

"Реальность" приключения в жанре "ужасы" иногда не доходит до игроков, особенно если их любимые ИП выходят невредимыми от одной опасности за другой. Чтобы напугать игроков - в то же время необычно начав кампанию - используйте сессию-"трейлер", чтобы настроить их на правильный образ мышления.

В начале первой игровой сессии, выдайте игрокам заранее созданных персонажей (прегенов) с несколькими параграфами вступительного материала. Они должны быть Простые Люди (стр. 10-11) - дети, едущие по пустынной просёлочной дороге, группа охотников в их одиноко стоящей избушке, взвод солдат, патрулирующих спорную границу, и.т.д. - не герои, построенные на сотни очков персонажа

Что-то начинает идти не так: двигатель не заводится. В телефоне нет гудка. Собака исчезает.

А потом наносит удар зло. Совершенно к этому не готовые жертвы умирают ужасной смертью, возможно так никогда и не поняв, что случилось. Это даст игрокам дозу страха и беспомощности, не подвергая опасности "настоящих" ИП.

В идеале, смерти лучше растянуть на весь вечер игры, чтобы последняя смерть пришлась на конец сессии. Возможно, одна или две жертвы смогут сбежать. Но намного вероятнее, что они все умрут, как запертые в ловушку крысы... или станут жертвами сумасшествия, одержимости или чего похуже. Это эквивалент "трейлера" фильма ужасов. Беспомощные жертвы были первой добычей Ужасной Напасти, которая угрожает миру - и игроки смогли её испытать.

После кровавой бойни, позвольте игрокам создать персонажей на следующую сессию. Эти настоящие ИП могут даже быть связанны с погибшими жертвами. Возможно, они расследуют убийство для газеты или правоохранительных органов; может быть, они обеспокоенные родственники. А может, никакой связи и нет - решать Мастеру. Вне зависимости от мотивации героев, игроки будут гораздо более осторожны, чем были бы без "трейлера".

Если игроки достаточно хорошо сыграют в трейлере - тактически или как ролевики - то это должно помочь настоящим ИП впоследствии. Возможно, одна из жертв смогла оставить предсмертную записку или улику. Может случиться и так, что кто-то смог уйти от первоначального нападения, став НИП. Он может дать полезные разведданные, быть полезным местным проводником... или возможно войти в игру как ИП, если группе надо восполнить потери! Игроки, без сомнения, будут глубоко привязаны к такому выжившему, так что если Мастер ужасно убьёт его впоследствии, эффект будет ещё больше.

Зацепка для истории

Начало сценария ужасов происходит там, где герои живут своей жизнью; цель - доставить героев к тому месту, где таятся ужасы или напасти. Порой это просто, как отбивающие полночь часы; иной раз туда медленно, но верно ведёт цепочка противоречивых подсказок и происшествий. Начальная зацепка истории может быть стереотипной вроде наследства умершего дяди в виде особняка с привидениями, или глубокой и тщательно переплетенной с сюжетом кампании. Внедрение в зацепку истории зацепок персонажей (стр. 6-8) позволяет Мастеру зацепить персонажей реалистичнее и надежнее, так как хотя бы у одного из членов партии будет повод последовать в указанном направлении. Союзники, Контакты, Иждивенцы, Враги, Покровители и Секреты - всё позволяет подвесить ИП на зацепку истории, добровольно (Враг начинает магическую атаку), в неведении (Союзник открыл опечатанную дверь в подвале) или поневоле (Иждивенец похищен племенем гулей).

Первая кровь

Первая стычка со злом - часто, но не всегда сверхъестественным существом - один из самых важных эпизодов в приключении ужасов. Для героев это первый вкус необъяснимого, вторгающегося в упорядоченный мир. Мастер должен аккуратно построить напряженность перед встречей, зарождая чувство беспомощной обреченности в игроках.

Исследователи будет идти по следам цепочки загадочных событий вплоть до первого столкновения, и каждое происшествие должно быть более необычным по сравнению с предыдущим. Например, в серии убийств первая жертва яростно исколота ножом, у второй может быть отрублена голова, а у третьей жертвы не останется ни капли крови, а голова будет не просто отрублена, а не найдена. Вне зависимости от настоящей причины этих смертей следующая встреча будет наиболее пугающей, так как вырастает уровень насилия, а следовательно и напряжение.

Другая техника заключается в создании закономерности смертей, которая будет неизбежно указывать на одного из ИП как возможную жертву. Если один из членов партии алкоголик, то факт того, что все убитые были навеселе, всех насторожит. Некоторые из предысторий героев тоже могут точно указывать на ужасы. Расследование происшествий, связанных с мстительным индийским духом, примет совершенно иной оборот если один из детективов будет родом из семьи,

участвовавшей в подавлении индийских мятежей или нарушавшей договоры годы назад.

Когда враг наконец проявит себя, поддерживайте настроение растущего напряжения. Вместо столкновения с противником в открытом бою оставьте материальный след - трупы, крупные следы, необычные звуки и т. д. Игроки не должны сразу догадаться что именно им противостоит или как оно действует. Всегда держите кое-что в секрете, даже во время финального противостояния. Если в конце некоторые загадки остались неразгаданными, тем лучше.

Внесение необычного

Зацепки - не единственный способ внести сюжетные повороты в ролевые ужасы. Порой весь сценарий можно создать, чтобы он был непохожим на общую конструкцию кампании ужасов. Одна из крупнейших трудностей ролевых ужасов - не позволить сессиям следовать слишком знакомому формату: игроки встречаются с загадкой, игроки выясняют, что за сверхъестественное чудище тут виновато, герои побеждают чудище, загадка разгадана. Перевернув ожидаемое с ног не голову, Мастер сможет избежать "формалистского ужаса".

Охота на Охотника: вместо того, чтобы ждать, когда придёт за помощью невинная жертва, начните

приключение с (кажется) не спровоцированной атакой на героев. Им придётся прийти в себя после засады, а потом выяснить, кто за этим стоит и как его остановить. Таким образом, действие происходит в темпе монстра, а не игроков.

Перемена Мест: Сражение с вервульфом всегда происходит на заброшенном болоте? Попробуйте в центре Сан Франциско. Вампир всегда скрывается в своём замке и ждёт? Посадите его на трансатлантический Боинг 747 и посмотрим, как игроки с этим справятся! Возьмите стереотипичную ситуацию, с которой игроки уже знакомы - может даже с которой они уже сталкивались - и покажите её с другой стороны, которая перевернёт их представления. Найдите свою систему, и нарушьте её.

Встраивание поворотов

Одной зацепки или одной смерти, даже цепочки смертей, не всегда достаточно для сценария. Хотя безжалостные серии омерзительных убийств могут привести исследователей к финальному столкновению, всегда есть место для перерыва на расследования, уход от заблуждающихся полицейских или просто решение вопроса что брать - серебряные пули или святую воду (или и то, и другое).

Ограничен ли сценарий одним местом или извивается по окрестностям, полезно держать повествование запутанным. Если следователям нужно найти улики А, Б и В, чтобы найти пришельцев-оборотней, то пусть они найдут улики А, потом В, и затем Б (или ложный след, в зависимости от момента). Важные свидетели могут рассказать что-то во флешбеке. Решающее письмо может ссылаться на другой, отсутствующий, документ. След монстра может оборваться - или вернуться назад и встретиться с собой же в идеальном месте для засады. Если есть время, введите засаду и пусть она приведёт к дальнейшим уликам (уроненный медальон, уникальный запах панцирей насекомых, направление следа из светящейся слизи, и.т.д.).

Один способ поэкспериментировать с построением сюжетных поворотов - это не распределять и переупорядочивать улики, а бросить много, много улик на игроков за короткое время. Эта стратегия имеет несколько возможных исходов для Мастера. Попытку последовать по любому следу можно играть как "обычное" приключение ужасов, возможно с собственными поворотами, если время позволит. Это даёт игрокам радостное чувство выбора, в то же время позволяя Мастеру спланировать финал. Такая путаница улик может просто использоваться как сжатая версия более стандартных поворотов сюжета, с ужасной концовкой в качестве финальной улики, которая построит полный ужас. Масса знаний, которые все указывают на зло может сама по себе считаться ужасной; в таком сценарии (или кампании), создаётся впечатление, что каждый факт или клочок информации содержит в себе зловещий и ненавистный скрытый смысл. Такой подход "информация опасна" особенно полезен в космических и заговорщических стилях ужасов.

Смысл добавления поворотов сюжета - в том, чтобы держать игроков вне равновесия, в нервном напряжении и затравленно озирающимися. Если повествование не принимает никаких поворотов, то сфабрикуйте их или сократите сценарий. Эта неопределённость ведёт к раздумьям о неизвестном; пока они длятся, у Мастера есть шанс построить напряжение и ужас, или перемежать их ещё большей кровью и ужасающими откровениями.

Развязка

Развязка - важный момент - последнее зло предстаёт перед героями! Это тот момент, когда нужно приложить все силы - если не напугаете игроков в этот момент, то за весь остаток сессии точно не напугаете.

В идеале, развязка должна происходить как можно ближе к моменту, когда игроки вычислили полную мощь ужаса. В большинстве случаев, чем больше у них времени, чтобы понять ужас, тем менее страшным он кажется; он больше не неизвестное, а просто часть наблюдаемого мира. Возвращаясь к предыдущему примеру, предположим, что игроки нашли улики А и В, и отвратительный и беспокоящий (на самом деле лишь для виду) ложный след. После того, как они достаточно об них подумали, они находят улику Б (которая, возможно, находится прямо за парадной дверью Плохого Места). В идеале, они должны сразу распознать истину - примерно секунд за 60 до того, как разверзнется ад. Поскольку и Мастера и игроки делают ошибки, выбор такого момента времени иногда срывается. Это не смертельно, пока игроки достаточно погружены

в сценарий, чтобы они интуитивно приняли необъяснённое, или если ужас достаточно страшен, что даже если о нём довольно долго подумать, всё равно мурашки по коже бегают.

Человеческий глаз неспособен вычленить то несчастливое сочетание линий и ландшафта, которое придает дому зловещий вид, и все же некое безумное соседство, неудачный угол, случайное соединение неба и ската крыши превращало Хилл-хаус в приют отчаяния. Страха добавлял фасад, будто живший своей жизнью: пустые глаза окон пристально смотрели из-под злорадно изогнутых карнизов-бровей.

– Ширли Джексон, «Призрак дома на холме»

Жертвы: их создание и злоупотребление.

Чтобы кампания ужасов была по-настоящему ужасной, её нужно снабжать жертвами. Самое простое решение - сделать жертвами героев, но в долговременной перспективе этого редко достаточно (в качестве исключения, см. раздел "Трейлер", стр. 133). Постоянные убийства ИП приведут к тому, что игроки потеряют интерес к игре. Поэтому нужны НИП-жертвы - кровавые жертвоприношения ради того, чтобы игровая вселенная была достаточно ужасной.

Типы жертв

Каждая жертва должна быть личностью, желательно кем-то, с кем ИП уже встречались, или с кем они могут себя отождествить, или по крайней мере чтобы они в какой-то мере должны были их защищать. Этот идеал не универсальный; например, стереотипичная история про "серийного убийцу" (и многие современные ужасы, которые придумывают что-то на эту тему) обычно начинается со смерти какой-то совершенно безымянной проститутки или бомжа. Это уже Мастер должен "оживить" мёртвого в процессе расследования, чтобы заинтересовать героев в праве жертвы на месть.

Берите разные типы жертв из списка ниже. Если тема игры этого не требует, не заставляйте каждого вампира сидеть на диете из проституток или девственниц.

Невинные

Этот человек воистину не заслуживает судьбы, которую жестокий Мастер для него приготовил (или, чаше, для неё). Это может быть пожилой дедушка, маленький ребёнок или ласковая и предупредительная няня. Игроки должны быть шокированы и разгневаны судьбой жертвы, и их персонажи должны немедленно начать строить планы возмездия.

Обычный Человек

Это обыкновенный человек с улицы. Возможно, он продавец газет, с которым один из героев болтает каждый день по дороге на работу, или коллега, или почтальон. Смерть обычного человека должна шокировать следователей просто потому, что она совершенно неожиданна и непонятна.

И поделом ему

Очень удовлетворяющий тип жертвы - это тот, кто заслуживает смерти; например, коррумпированный полицейский, бандит или жадный хозяин трущоб. Но не главный противник героев в кампании - так будет слишком просто! Игроки должны почувствовать, что их разрывает между радостью от погибели такого злодея, и шоком от ещё одной неприятной смерти. И помните: если у ИП была причина не любить жертву, они могут быть подозреваемыми в её убийстве!

Хитрости с жертвами

Подставить героев за смерть жертв - это только один из способов, которым Мастер может показать с другой стороны обычное "убийство монстром". Тщательно выбирая жертв, питая их или даже превращая их в злодеев можно добавить глубины (и такой важной неопределённости) в кампанию ужасов.

Подопечные

Подчеркивая опасность, грозящую ценимым НИП, не убивая их на самом деле, можно заставить хороших ролевиков беспокоиться, а беспокойство - подходящая эмоция. Опасности не обязательно быть явной. Просто напомните тем ИП, у кого есть подопечные что, в кампании ужасов, подопечный может оказаться втянут в любой момент... особенно ночью под полной луной.

Дьявольские долговременные планы.

Дьявольский Мастер создаст жертв с хорошо проработанными личностями и представит их задолго до того, как они потребуются в качестве трупов. Постройте этих персонажей за несколько игровых сессий. Герои должны знать их, может быть доверять им, и может даже считать их друзьями и союзниками. Несомненно, игроки должны считать их существование само собой разумеющимся: домовладелица, глава полицейского участка, который принимает их фантастические отчёты, остряк-репортёр, который пишет по их истории статью, и.т.д.

Игроки вскоре начнут доверять этим НИП, особенно если они дружелюбны или у них есть необычные или полезные таланты. Потом, как что-то ужасное случится с жертвой, эффект на игроков будет ещё сильнее.

И не обязательно это должна быть концовка с кровью и расчленёнкой. Если старая домовладелица, которую ИП знали три игровых года, исчезнет без следа, кроме пятна зелёной грязи, и больше ничего никогда не найдут, то порождения воображения игроков будут преследовать их ещё долго.

Змея в траве.

Вот особенно злой вариант предыдущей техники: создайте НИП и пусть он долгое время находится рядом - может даже целое приключение. Потом, в другом приключении, когда игроки начнут полагаться на этого НИП, как на мебель... пусть он окажется злодеем, возможно даже чудовищем! Похожий поворот событий - сделать так, чтобы одна из первых жертв на самом деле оказалась чудовищем.

Рад снова вас видеть

Любой мёртвый ИП немедленно становится "собственностью"

Мастера. С одержимостью демонами, привидениями, зомби, заражёнными грибами гулями-мутантами, и тому подобным, никогда не знаешь, когда снова встретишь старого друга. Возвращение мёртвого ИП в хороший момент - ну или хотя бы его смертной оболочки - гарантированно произведёт впечатление на игроков.

Хорошего плохиша трудно найти.

Герои заслуживают злодеев, стоящих их стали (или свинца или лазерных лучей). Игроки несомненно будут ожидать, что за всем случайным ужасом, через который пробирались их персонажи, есть какая-то движущая сила. Если эта сила разумна - настоящий злодей - то отыгрыш её позволяет Мастеру по-настоящему засиять. Мастер может также использовать ум злодея, чтобы поднять ужас ещё на ступеньку.

Злодеи и Звери

Основное отличие между зверями и злодеями в том, что злодеи разумны. Звери могут преследовать героев, полагаясь на инстинкты, охотиться на них с хитростью, и атаковать их коварно, но если они не действуют разумно, они не настоящие злодеи. Например, Майкл Майерс из фильма "Хеллоуин" - зверь; его атаки на разных нянек выполняются (всего лишь) с хитростью и зверством хищного животного. Фредди Крюгер из фильма "Кошмар на улице Вязов" - злодей; он планирует поймать в ловушку подростков, которые перешли ему дорогу, его мотив - месть, и он реагирует на их оборону умными контрмерами.

Это не значит, что звери всегда должны атаковать бездумными волнами, или не иметь рационального поведения или мотивации. Такое, конечно, может быть, ведь и неостановимая волна и иррациональная атака - отличительные знаки жанра ужасов. Тем не менее, разумно

сделать, например, стаю вервульфов по крайней мере такой же хитрой, как и стаю обычных волков; это вполне достаточно для большинства партий. Они атакуют отставших и слабых, они уйдут на безопасное расстояние, чтобы потом преследовать, когда встретят сопротивление, и они попытаются загнать дичь на неустойчивую местность.

Если эти вервульфы вычислят, где с наибольшей вероятностью будет партия (а не просто будут ходить по одной и той же охотничьей территории каждое полнолуние), устранят наблюдателей, подготовят ловушки или силки, ударят по самому сильному врагу (или очевидному магу) в первую очередь, или каким-то ещё способом покажут, что они расчётливые и реагирующие существа, то они станут злодеями. И, хотя это здесь неважно, герои скорее всего обречены - Мастер всегда может скоординировать атаки злодеев более эффективно, чем игроки могут организовать оборону.

Это одна из причин, по которым в сценариях ужасов есть только один злодей (если вообще есть) одновременно. Главный вервульф использует свой мозг, а остальные просто выполняют приказы, как хорошие штурмовики. Это как правило делает сценарий более сбалансированным. Один злодей также позволяет сфокусировать страх игроков и внимание Мастера. Если игроки и Мастер не привыкли к сценариям с множеством целей, то наличие нескольких злодеев только запутает.

Всего лишь ветер

Многие легенды о сверхъестественном - это рождённые воображением объяснения обычных тайн, таких как отпечатки ног или странные шумы. Заунывный вой поздно ночью можно приписать чему угодно, от одинокой собаки до воя ветра, но людям куда интереснее легенды про вервульфов! Если такая история приживётся, то будут люди, которые отправятся искать её, а не настоящую причину. Это приводит к ситуации вроде самовыполняющегося пророчества, в которой охотник за легендой убеждает себя, что всё, с чем он сталкивается - это свидетельство существования легенды.

Такая охота может быть хорошим перерывом между обычными ужасами, и собьёт игроков с толку, когда они осознают, что таинственное привидение, которое обитает на городском кладбище, вовсе не существует. Она также может перенаправить их мысли на более научные подходы к расследованию - если бы они сразу отказались от легенды с привидением и осмотрели улики, они могли бы сэкономить себе кучу работы. Некоторые легенды нарочно создаются, возможно чтобы привлечь туристов, или чтобы отвлечь внимание от преступной деятельности... или от другого, но тем не менее реального, сверхъестественного.

Помните, что многие люди считают все легенды о сверхъестественном мистификациями. В играх, где действие происходит в настоящем, в их число входят большинство НИП, на которых ИП пытаются произвести впечатление. Убедить других в истинности легенд потребует навыков Дипломатии, Публичного выступления, или даже Истории или Антропологии. Выразив это в бросках реакции, следователям нужна реакция "Очень Хорошая" или лучше, чтобы им помогли власти, которые самые большие скептики. Мастер должен применить модификаторы реакции на основе качества доказательств, которые представит партия, и самый большой бонус давать за физические доказательства.

Мотивы злодеев

Когда строите сценарий - особенно сценарий ужасов - всегда учитывайте мотивацию злодея. Даже если это просто решение, что злодей - инопланетянин-убийца или обезумевший от жажды вампир, хоть какая-то мотивация необходима. Это определит наиболее вероятные действия злодея. Если злодей просто одержим желанием убивать людей или безумием голода, он не остановится ни перед чем, чтобы поубивать геров; сценарий будет непрерывной резнёй или историей вида "выследите существо до его лагеря". Если некромант должен открыть Врата Сна для Злой Сонной Гончей, он попытается захватить и удержать место расположения Врат; оно наверное станет Плохим Местом к финалу.

Вопрос мотивации также показывает, будет ли злодей сражаться до смерти или убежит в безопасность Ещё Худшего Места. Большинство разумных существ, и почти все животные, не будет сражаться до смерти без крайне важной причины. Мастер должен знать эту причину, и возможно посвятить в неё игроков в сессиях, посвящённых расследованиям или среди ранних поворотов в

начале сценария. Это можно использовать - и следует использовать, по возможности - чтобы построить атмосферу страха. Указание на то, что Королева Кровавых Пауков готова на всё, чтобы защитить свои яйца, должна обеспокоить любого игрока, который остановится, чтобы подумать, что может означать это "всё".

Демон? умение ловко манипулировать людьми - это вроде профессиональной обязанности.

Руби, в сериале "Сверхъестественное", серия "У чёрта на рогах"

Сила

Возможно самая распространённая мотивация злодеев - это сила. Что-то нужно получить, уничтожить или использовать, чтобы увеличить силу злодея, или какой-то враг (такой как герои) должен быть убит, чтобы защитить силу злодея. Это действие не обязано на первый взгляд быть осмысленным; некроманты или культисты могут в самом деле получать силу от случайных убийств. Причина, по которой злодей хочет силу - это совсем другая мотивация (часто жадность, политические завоевания, или одна из других мотиваций в этом списке) - сила ради силы очень уж стерильный мотив для настоящего злодея. Звери почти никогда не действуют, чтобы увеличить свою силу; планирование наперёд и предусмотрительность - это не черты зверя.

Выживание

Некоторых злодеев - и многих зверей - простое желание выжить толкает на то, чтобы делать те ужасные вещи, которые они делают. Например, вампиры должны пить человеческую кровь, чтобы выжить. Это может быть вполне приемлемый двигатель для базового сценария ужасов: злодей убивает невинных, герои выслеживают его до его логова, и происходит бой. Если злодей из числа тех, что возвращаются снова, и должен приводить в движение арку истории или всю кампанию, то важно установить его мотивацию для конкретных действий в сценарии. Например, князя вампиров может в основном интересовать выживание, но ему нужен волшебный ключ, чтобы усилить свою власть над царствами снов. Таким образом, в этом сценарии злодей пытается увеличить свою силу, чтобы обеспечить своё выживание.

Самооборона

Многими злодеями движет самооборона - докучливые герои постоянно вмешиваются в их планы и пытаются их убить! Трудно винить разумного злодея в желании взять инициативу в свои руки, для разнообразия. Злодеи также могут защищать себя от действий НИП или случайных элементов общества; например, дровосек зашёл в рощу Неблагих, поэтому деревня дровосека (в которой случайно были и ИП) должна быть уничтожена, прежде чем срубят священный чёрный дуб. Зверями тоже часто движет самооборона.

Месть

Вариант самообороны - месть: злодей считает, что его обидел кто-то из героев, кто-то ещё поблизости, или общество в целом. Огромное множество телепатов, безумных учёных и других "интеллектуальных" злодеев, кажется, двигает месть. Мстительные злодеи часто не предпринимают разумные предосторожности, и могут использовать самоубийственные методы. Из-за этого их бывает труднее остановить, но легче выследить.

Тёмная религиозная одержимость

Злодей поклоняется могучему богу, или даже Тому, О Чём Лучше Не Знать, который требует жертвоприношений. Возможно, он должен совершить какой-то ужасный ритуал, чтобы открыть путь Антихристу. Он против добрых божеств (и тех, кто им поклоняется) на теологической почве, и хочет подорвать и уничтожить их владения. Это можно рассматривать как другой вариант силы; и действительно, тёмная религиозная одержимость - частая мотивация для сценариев, основанных на силе. Тем не менее, она настолько распространена - особенно в историях о тёмной магии или космическом ужасе - что она заслуживает собственную строчку в списке. Бог, способный вдохновить на религиозную одержимость зверей - поистине пугающее божество.

Запретные знания

Со времён Франкенштейна (или Фауста, или Прометея), злодеев ужасов толкало желание узнать слишком много. Это может казаться похожим на сумасшествие (или отсутствие мотивации) для неосведомлённых. В жанре ужасов, даже поиск магических сил часто несёт в себе опасную цену; магия сама по себе что-то не предназначенное для человеческого ума. Эта мотивация имеет много общего с силой и тёмной религиозной одержимостью. Зверей почти никогда не двигает жажда запретных знаний. Мозгов - да, а знаний - совсем нет.

Искажённая честь.

Отлично подходит для ужасов в стиле пальп, злодей следует какому-то "героическому" кодексу, который теперь на службе зла. Возможно, злодей - наёмник, нанятый служить более тёмной силе, но придерживающийся контракта до буквы. Бессмертный злодей, такой как вампир или лич (или заговор), возможно, сражается за что-то давно забытое, например за трон Меровингов или в крестовом походе против Альбигойцев. Даже если у злодея есть какая-то совсем другая мотивация, у него может быть персональный кодекс чести, за который он цепляется - он даёт быструю смерть гномам, он никогда не осквернит церковь Забытого Бога, или любой враг имеет право вызвать его на поединок. Это может добавить глубины и разнообразия одинаковым в остальном прожорливым демонам.

Просто зловредность

Власть портит, а абсолютная власть портит абсолютно. Злодей стал настолько силён, что просто мораль ничего не значит; убийства, пытки и всё остальное - просто приятные хобби. Это кажется мотивацией немалого количества злодеев, и даже не слишком нереалистично. Многие звери тоже разрушают просто ради веселья, особенно в фентезийных ужасах. Мастеру следует потратить дополнительные усилия, чтобы просто зловредные злодеи были интересными; абсолютная сила также ведёт к абсолютной скуке.

Отсутствие мотивации.

У некоторых злодеев нет мотивации - по крайней мере, герои не могут её выяснить. Киношные маньяки-убийцы часто попадают в эту категорию, за исключением мутных фрейдовских теорий о их прошлом. Действия злодея могут быть просто совпадением; Альбуке́рке просто находится на пути полёта тарелок. Нигилистический космический ужас черпает свою силу из представления о том, что ничего не имеет никакого смысла, включая действия Космических Богов, Древних и их Слуг. А дела зверей часто не имеют никакого объяснения, кроме инстинкта или случайности.

Возможность

Мастеру следует рассмотреть, как злодеи получат возможность навредить жизни героев. В некоторых сценариях, игроки сами об этом позаботятся, так как весь смысл в том, чтобы выследить злодея и сразиться с ним. В других, особенно в тех, где кульминация в сценарии "Дом под вторжением", возможность надо встроить. Мастер должен подойти к этой проблеме, начиная с ответа на два вопроса: "Как будет страшнее всего?" и "Что будет разумно и внутренне непротиворечиво?".

Страшные возможности

Страшные возможности предоставляются, когда герои как-то ограничены. Может быть, они физически находятся в заключении, хотя большинство игроков возражают против сценариев "в плену". Их может сдерживать присутствие свидетелей (например, они не могут застрелить ребёнка-демона, пока смотрят полицейские), или подопечных или невиновных (например, вервульфы нападают, когда герой идёт с девушкой домой из кино). У них просто могут быть пределы времени и внимания. Если Мастер использует массу улик как подход к добавлению поворотов сюжета, уже отвлечённых и утомлённых игроков можно закидать знамениями, преследованиями, атаками и вообще деталями атмосферы. Расположите эти элементы по времени так, чтобы игроки были готовы сломаться, когда дойдут до кульминации сценария - или передвиньте развязку на момент времени (и место в игровом мире) где слом произойдёт.

Разумные возможности

Разумные возможности зависят от обороны героев и средств и мотивов злодеев или зверей. У игровых персонажей редко должна быть идеальная оборона в играх ужасов (особенно потому, что Мастеру не следует охотно выдавать такие штуки), но должен быть какой-то логичный способ, как злодеи узнаю о слабости этой обороны. Если этот "логичный способ" - пытки и расчленение доверенного дворецкого команды, чьё покалеченное тело может появиться в любой момент для максимального эффекта - тем лучше! Ни звери, ни злодеи обычно не делают самоубийственных атак. Традиционные вампиры не нападают в полдень в воскресенье - это ни разумно, ни страшно.

Особенно дьявольская злодейская возможность - это та, которую приключенцы сами создали. Если они взяли кольцо с трупа зомби, что на них напал, возможно, что злодей сможет использовать его в качестве магической связи с тем, кто его носит. Если они прочитали вслух надпись, вырезанную в стене могилы, она может вызвать проклятие мумии или гнев тёмных богов. В сценариях "Дом под вторжением" (стр. 130), его герои принесли что-то злое или неестественное (например, упоминавшееся выше кольцо зомби) в безопасное место, то оно может быть средством проникновения ужасов снаружи.

Трус умирает сто раз

После нескольких сессий ужасов, так называемые герои могут начать делать то, что кажется разумными предосторожностями: они не идут в склеп, просто взрывают динамитом старую заброшенную мельницу, никогда не читают никаких жутких свитков, всегда оставляют сундук закрытым, и возможно даже переезжают в соседнее графство, чтобы выращивать там идеальные авокадо. В общем, они превращаются в трусов. Трусость может быть понятной реакцией в мире большинства ролевых игр ужасов, но она никогда не должна быть мудрой реакцией. Это потому, что она обходит атмосферу страха для игроков, и портит всё веселье Мастеру.

Мастеру следует лезть из кожи вон, чтобы действие двигалось. Если у героев есть зацепки или недостатки (или навыки или преимущества!) которые делают их особенно подверженными любопытству, увлечённости или даже одержимости, Мастер должен прибегнуть к ним, чтобы обойти трусливые стратегии. Священнику может каждую ночь сниться сундук, пока ему наконец не приснится, что он его открыл - и, когда проснётся, он обнаружит, что стоит возле сундука, который почему-то теперь не заперт. Другой хороший способ затащить действие обратно в Плохое Место или в напряжение сценария ужасов - это использовать НИП. Если партия не станет этого делать, их надёжный наставник случайно прочитает зловещий пергамент вслух, или пусть чья-то сестра

ночью забредёт в склеп.

И самое главное, Мастер должен приложить все возможные усилия показывая что приключенцам нужны знания или дела, которых они избегают; например, если они отказываются читать богохульную книгу, они никогда не узнают заклинание, которое отключит ментальные силы повелителя личей. Эта демонстрация может быть активной, а не пассивной: злодей похищает запечатанный сундук, и открывает его, когда звёзды расположены благоприятно чтобы зло из него расцвело; взрыв мельницы динамитом только даст Обитателю Подвала больше времени, чтобы вырасти, и т.д. Игроки должны выучить, что в ужасе есть только два выбора: посмотреть в лицо своим страхам сейчас или дать им стать сильнее. Если они выучат это ценой конечностей, рассудка или жизней героя или двух, то это просто часть платы за обучение.

Кто кому угрожает?

Природа отношений героев и злодеев - отличная почва для интриг и стратегем. Она создаёт отборные возможности для действий злодеев, в то же время предотвращая другие. Противостоят ли герои злодею намеренно? Отдаёт ли себе отчёт злодей, что противостоит им? Часто один из них не знает про другого. Герои могут не знать о культе Подлёдного Властелина, а чёрные предсказания культа предупредили их о планах героев. Или наоборот, культ мог не знать, что у города есть свои мистические защитники, когда они тут устраивались; у героев есть преимущество - они увидели зло первыми.

"Первый контакт" между героями и злодеем играет важную роль в определении реакции злодея. Если герои удивят злодея, он может напасть на них раньше и с большими силами, чем если бы дело пошло по-другому. Если он знает о героях заранее, он может поставить на них засаду,

построить против них заговор, или подкупить их. Он может даже подружиться с одним из них, действуя как доверенный НИП, и усыпить их подозрения, внушив им ложную уверенность. Особенно дьявольский Мастер может представить такого "дружелюбного злодея" в начале кампании - возможно, как покровителя или наставника партии! такой злодей может просто использовать героев чтобы избавиться от конкурентов, чтобы остаться единственной тёмной оккультной силой во всей провинции, или он может играть ими, как пешками, в ещё большей и более мрачной игре.

Страх, безумие и упадок

Большинство игр - и даже многие игры ужасов! - вполне обходятся правилами для страха и безумия из Базовых правил. Но некоторым Мастерам и некоторым игрокам порой хочется разнообразия к своим кошмарам. Читайте дальше...

Броски страха

Ключевой элемент ролевых ужасов в GURPS – это бросок страха (Fright Check, стр. B360-361). Возможными причинами для бросков страха будут встреча со страшным монстром, нахождение жертв недавнего убийства или же наблюдение соответственно жутких признаков сверхъестественного. Модификаторы зависят от обстоятельств и от персонажа, проводящего бросок страха. Опытная, ожесточенная войной команда спецназа будет реагировать не так, как пьющая абсент котерия мечтательных декадентов-сюрреалистов – спецназ сможет прорваться через стаю оборотней и не вспотеть, тогда как сюрреалисты останутся спокойными при виде вылетающих из рта покойного иллюзорных духов. Биологический вид искателей приключений тоже влияет на уравнение; любая встреча во тьме должна нести хотя бы -1 к броску сверх обычного для людей, тогда как ведущие ночной образ жизни и обитающие в глубоких пещерах хобгоблины вполне могут получать схожие штрафы за столкновения при дневном свете!

Ниже приведены ещё модификаторы для Бросков страха во всевозможных пугающих ситуациях. Мастер может менять или игнорировать любые модификаторы или опциональные правила, какие посчитает уместным; ему также может пригодиться следующая опция:

Импровизированные Броски страха: Механические броски, поиск результата в таблице и применение результата Броска страха порой может выдернуть игроков из погружения в ту атмосферу ужаса, над созданием который вы все вместе трудились. В таких случаях игроки могут позволить Мастеру просто дать им 1к секунд оглушения и продолжать игру. После завершения активных действий игроки совершат «настоящие» Броски страха и получат причуды, недостатки и другие эффекты. Такие действия могут быть для некоторых игроков "против шерсти"; как и во всех ужасах, Мастеру следует решать вместе с игроками ради улучшения взаимодействия и построения ужаса.

Монстры

Естественный модификатор к Броскам страха у монстра может меняться от -1 (стая крыс) до -10 или хуже (Те, О Ком Лучше Не Знать). Многие факторы сказываются на «жуткости» монстра, включая численность, знакомство и воспринимаемую дистанцию (стр. B360). Действительно важна лишь воспринимаемая угроза; гигантский космический вирус может быть удален на многие километры, но раз он может летать меж звёзд, у вас нет сомнений, что он может достигнуть вас за секунды, и бонуса за расстояние вы не получаете.
Дополнительные модификаторы:

Размер: +1 за небольших монстров (с собаку или меньше); нет для человеческого размера; -1 для всего размером от медвежьего до словьего; -3 для поистине огромных монстров (как Годзилла или Кинг Конг); или -6 для поражающих рассудок размеров (“Смотри! Гигантский космический вирус закрыл собой солнце!”). Как и с дальностью, эти модификаторы идут от воспринимаемого и субъективны – не используйте Модификатор размера монстра.

Необычная внешность: -1 за уродливые черты (т.е. следы из слизи или дурной запах); -2 за чуждую внешность (т.е. пятигранная голова с одним глазом и двумя ртами на каждой стороне); или -3 за нечто, что полностью отрицает привычные законы биологии или физики.

Множественные броски страха

В некоторых ситуациях игрокам придется проводить несколько бросков страха для своих героев – обычно когда положение дел меняется с плохого на ужасное.

Пример: Партия натыкается на несколько сгнивших досок там, где на карте отмечена другая комната. Само собой, есть небольшая ниша позади дыры. Они светят внутрь и замечают прикованный к дальней стене скелет (все проводят Броски страха без модификаторов).

Один из исследователей подходит ближе, проклинает пару мельтешащих крыс возле норы в дальней стене, и пристально рассматривает скелет. «Исходя из этих отметин, я сказал бы что бедолагу заживо загрызли крысы!» (Все делают Броски страха с -2, за жуткую смерть).

Далее, кто-то другой замечает отблеск света от тусклого светильника, и восклицает «Что там на его пальце?». Ближайший ИП изучает палец и затем вздрагивает от страха. «Господи! Я знаю это кольцо! Это же доктор Хендриксон!» (откричавшись, каждый делает ещё Бросок страха с -2, так как жертва была их другом).

Модификаторы для последовательности Бросков страха обычно не накапливаются. По мере постепенного нагнетания ужаса применяйте к новому броску только один новый модификатор. Например, в примере выше, -2 к второму Броску («…съеден крысами заживо!») не скажется на третьем («Это доктор Хендриксон!»). Но серия бросков всё равно не пройдёт бесследно.

Накапливающиеся эффекты страха

Герои в ужасах оказываются во множестве пугающих ситуаций; поэтому Мастер может решить усложнять Броски страха по мере того, как их жертва все больше поддается страху. Для этого добавляйте -1 к последовательном Броскам страха за каждый проваленный Бросок. Каждый успешный Бросок убирает такую -1 – жертва постепенно успокаивается, оставаясь без штрафа, но не получая бонуса. Последовательные штрафы сохраняются только во время одного приключения, предполагая, что исследователи проводят достаточное время восстанавливая силы между своими вылазками.

Пример: Агата Визерспун провалила Бросок страха, и получает -1 к следующему. Она проваливает и его, так что теперь штраф -2. Не смотря на это, она успешно справилась с третьим, так что штраф вновь -1.

Некоторые результаты Таблицы Бросков страха – особенно новые Фобии и постоянная потеря ИН – также оказывают негативный эффект на новые Броски страха. Такие эффект дополняют накапливающиеся эффекты, если таковые используются.

Другой подход к накапливающимся эффектам страха рассмотрен в разделе "Стресс и умопомешательство" (стр. 141-142).

Мёртвые тела

Большинство современных людей непривычны к смерти; при встрече с трупом они должны делать Броски страха. В кампаниях по временам до "профессионализации смерти" (примерно ТУ6) или с ИП из менее брезгливой среды, Мастер может пренебречь этим броском для непримечательных трупов, и уменьшить штрафы за более неприятные на -1. Многие факторы влияют а то, насколько страшна такая встреча, среди них внешний вид тела и его связь со смотрящим (стр. Б360), и эти дополнительные обстоятельства:

Смерть: -1 если видите не просто тело, а как кто-то умирает. Исключения: убийца вряд ли посчитает свою жертву страшной, ему нужно только делать Бросок страха если последующее поведение жертвы явно неестественно. Тем не менее, тот, кому пришлось "добить" кого-то знакомого, до или после того, как этот кто-то превратиться в нежить, он должен делать Бросок страха с дополнительным -2 и соответствующим модификатором за отношение (ниже). На усмотрение Мастера,

кто-то, кто хочет выстрелить в голову зомбированной матери, всадить кол в сердце дочери-

вампира, и.т.д. должен кидать Бросок страха до того, как это сделает!

Количество и тип мертвецов: найти один труп, или увидеть одну смерть, считается нормой. Большие числа ("подойдите сюда, сержант, подвал ими битком набит!") дают -1; невероятные количества (целый город) дают -3. Если жертва животное,

Бросок страха всё равно нужно сделать, но на +4. Скелет не даёт дополнительных модификаторов, но частично разложившееся тело даёт дополнительно -2.

Близость: только два крайних значения расстояния дают модификатор. Встреча на большом расстоянии (больше четверти мили) на +1; на близком расстоянии (вы открываете дверь, и тело падает на вас) на -1.

Отношение жертвы к персонажу: -6, если жертва была Подопечным (стр. Б360) - но даже если не была, добавьте -4 за любимого человека, -2 за друга, или -1 за знакомого.

Невероятные и сверхъестественные происшествия.

Нет предела странным вещам, которые Мастер может сделать с игроками! Эта широкая категоря включает в себя события вроде включения водопроводного крана, из которого льётся слизь, а не вода, нахождение мёртвого кота в холодильнике, или встреча с целой стеной, кишмя кишащей тараканами. В общем, чем больше людей вовлечено, чем больше опасности, и чем более странное событие, тем больше штраф на Бросок страха. Вот некоторые примеры:

(При)видение в зеркале; картина падает со стены: нет модификатора.

Неестественный вой мертвецов в ночи; все двери в доме одновременно захлопываются: -1.

Стена покрыта противными насекомыми; кровь идёт из водопроводных кранов: -3

Мебель атакует: -5

Земля в саду разверзлась и оттуда выбираются зомби: -7

Небеса разверзлись; океаны обратились в кровь: -10.

Забытые знания и ужасные тайны

Особенно в играх психологического и космического ужаса, ужас может прийти не только от чудовищ и трупов, но от открытия героями ужасной правды о мире, себе или своём месте во вселенной. Эти открытия могут потребовать Бросков страха. Поскольку магия в ужасах зачастую заставляет заклинателя встретить лицом к лицу, принять или даже пригласить такие знания, даже сотворение заклинания может потребовать Бросок страха! Правила смотрите в GURPS Тауматология.

Требуется ли бросок на страх в конкретном случае зависит от кампании. В традиционном готическом ужасе, познание того, что твой дед сошёл с ума может потребовать такого броска страха; в суровой кампании про охотящийся на инопланетян тайный спецназ, одно осознание того, что инопланетная раса стоит за спиной организации, потрясёт их до глубины души. В целом, чем более явно и полно открытие открывает Ужасную Правду, угрожающую рассудку или мировоззрению героев (или даже мировоззрению, в которое они до сих пор отчаянно хотят верить), тем больше штраф к Броску страха. Несколько примеров:

Эта информация демонстрирует Ужасную Правду, но от неё можно отговориться (например, реалистично нарисованное граффити в метро изображает убивающих людей гулей): нет модификатора

Эта информация явно демонстрирует Ужасную Правду; чтобы её отклонить требуется намеренное отрицание (например, этот отчёт транспортной полиции явно показывает наличие колонии гулей в метро Нью Йорка): -1

Эта информация показывает, что Ужасная Правда глубже или имеет более широкую значимость, чем ранее предполагалось (например, эти дневники доказывают, что группа сумасшедших распространила колонии гулей в Орегон): -3

Ужасная Правда бьёт прямо по вашей жизни или вере (например, ваш дедушка как-то стал гулем и имитировал свою смерть): -3

Знание этой информации, или сотворение этого заклинания, непременно открывает вас или тех, кто вам дорог, злу, сумасшествию или Тем, О Ком Лучше Не Знать (например, ваш дедушка заразил ваших детей вирусом гулей когда он в последний раз заходил к вам в гости): -5.

У Ужасной Правды глобальный размах (например, культ гулей существовал веками, и контролирует крупные организации здравоохранения): -7

Ужасная Правда бьёт в сердце вашего самовосприятия (например, ваш дедушка посвятил вас в культ гулей ещё ребёнком и стёр вашу память об этом до этого момента): -7

Это знание, или заклинание, может уничтожить мир - возможно, оно делает это прямо сейчас (например, культ гулей подмешал в вакцину от гриппа этого года вирус гулей): -10

Стресс и умопомешательство

В некоторых ужасах, особенно в ужасах, имеющих дело с Теми, О Ком Лучше Не Знать, некоторые страхи могут разрушить рассудок тех кто увидит (или откроет) их. То просто не может существовать - разум смертного не может воспринимать его и оставаться в здравом уме. И даже без полного Лавкрафта, в кампании ужасов может быть разница между простым ужасом и адреналиновым шоком и вызывающими безумие видениями и переживаниями. Один из способов провести различие между ними - это разделить броски страха на две категории: обычные Броски страха, которые причиняют Стресс, и Разрушающие рассудок броски страха, которые вызывают Умопомешательство.

В этой модели, провал обычного Броска страха вызывает эффекты из таблицы Бросков страха и добавляет -1 к Стрессу, или -3 на критическом провале. Разрушающие рассудок броски страха работают подобным образом, но ухудшают Умопомрачение вместо Стресса. Жертва получает накапливающийся штраф ко всем Броскам страха, равный текущему (Стрессу + Умопомрачению)/2, округлёнными против него. Неумолимые игры космических ужасов, где стимулы по-настоящему губят разум, могут уполовинивать только штраф за Стресс! Хотя Стресс и Умопомрачение усредняются для Бросков страха, запишите их отдельно - они работают по-разному в других отношениях.

Не просто шокирован

В таблице бросков страха (стр. Б360-361) много результатов "оглушён". В коротких (одна или две секунды) дозах, в этом нет ничего плохого - но если оглушение затягивается, то игроки могут весь бой просидеть без дела, только защищаясь с -4. (Обморок ещё хуже, но он и должен превратить жертву в приманку для монстров). Хотя Мастер должен постараться делать бои достаточно страшными, чтобы привлечь внимание всех, даже тех, кто играет неактивными персонажами, есть несколько альтернатив оглушению:

Вниз по списку: игрок может предложить худший (но возможно более интересный для отыгрыша!) результат ниже по списку на таблице бросков страха. Мастер должен проверить, что этот выбор по меньшей мере насколько же неудобен - хоть и не столь утомителен - как оглушение.

Бей или беги: аллитерационные альтернативы "замереть на месте". После одной секунды оглушения, персонаж должен либо бежать с места происшествия на максимальном Движении, или атаковать напугавшее его как будто под действием недостатка Берсерк. Если у него уже есть похожий недостаток (Трусость или Берсерк), он должен кидать меньшее из Воли или самоконтроля этого недостатка, чтобы прийти в себя.

Оглушение - это весело: Если персонаж не делает ничего полезного, и защищается на -4, ему не обязательно просто стоять на месте. Он может бегать маленькими кругами в истерике (случайным

образом кидайте его направление каждый ход, по правилу Разброс, стр. Б414), или упасть и стонать, или кричать во весь голос, или разражаться речью, или бормотать или ещё что-нибудь в этом роде. Если Мастер согласен, что действие тактически бесполезно, он может даже разрешить жертве фотографировать, лихорадочно пересылать по телефону своё местоположение, или вытащить пистолет, но выронить его из своих дрожащих пальцев и бегать за ним по полу. Мастеру следует позволить любое свободное действие во время "оглушения от ужаса", которое не было вызвано намеренной попыткой существа заставить жертв замереть на месте.

Стресс

Стресс представляет временное нервное возбуждение от того, что напугался. Он сбрасывается со скоростью -1 за 10 минут, проведённых в ментальном расслаблении, определённом как любая ситуация в которой применимо +4 или больше за "обычные задачи" (стр. Б345), от стрельбы по мишеням до поездки в воскресенье. Примерно также, как еда восстанавливает одну дополнительную ЕУ, Мастер может решить, что некоторое потворство своим желаниям (бренди, массаж, секс, и.т.д.) стирают дополнительную единицу Стресса.

Мастер вполне может применить штрафы за Стресс не только с Броскам страха, но и к броскам самоконтроля (таким образом, от Стресса может загореться Вспыльчивость, или стакан спиртного может превратиться в попойку), к броскам навыка, которые требуют твёрдой руки (например, Взрывчатка или Хирургия) и даже к броскам ЗД на сексуальные подвиги, сопротивление мелким болезням, и.т.д. Те, у кого есть Бесстрашие могут применить этот бонус, чтобы снять штраф, но Бесстрашие может дать в сумме бонус только на настоящем Броске страха.

Предел Стресса: предел Стресса персонажа равен -Воле (например, -11 при Воле 11). После этого, переводите дальнейший Стресс прямо в Умопомешательство.

Опухоли

Некоторые ненормальные или "сумасшедшие" модели поведения отличаются от безумия как оно описано в разделе Причина (стр. 143) тем, что это ответ мозга на инородное тело - часто опухоль. Воздействие или другая атака, которая вызывает долговременное безумие может на самом деле вызывать опухоль в мозгу цели, а не нарушать химию мозга или внутренне расбалансировать его. Другие "внешние" причины умственных расстройств включают в себя отравление тяжёлыми металлами, злоупотребление стимуляторами или алкалоидами или синдром отмены от них, сифилис, височная эпилепсия, болезнь Лайма и дисбаланс электролитов.

Сделайте бросок против Психологии (клинической) или Диагноза, чтобы опознать заболевание с такой внешней причиной. Даже в реальном мире, хирургия помогает от вызванного опухолью безумия; используйте правила для киношной нейрохирургии (см. стр. 145). Если потребуется, заболевания с внешними причинами кроме опухолей можно вылечить используя правила по лечению ядов (стр. Б439) или болезней (стр. Б443). Для этого считайте каждый пункт персонажа в недостатках "безумия" эквивалентным единице токсических повреждений.

Одержимость демонами

Многие культуры, включая Библейскую Палестину, верили, что безумие вызывается одержимостью демонами - и в игре ужасов, так оно может быть на самом деле! В кампании с тайной магией (стр. 110-11) успешный бросок навыка Психологии (клинической) откроет только, что у болезни пациента нет известной причины. Мастер может дать штраф за "скептицизм" в -3 или хуже на такие броски. Провал диагностирует проблему пациента как обычное безумие; психиатрические лекарства (стр. 146) выписанные от него могут уменьшить симптомы, но автоматически вызывают побочные эффекты на -10 очков.

В любой кампании, диагностика одержимости демонами потребует успешного броска Экспертного Навыка (Демонология), Оккультизма, Теологии или чего-то подобного. Или, в некоторых мирах, использование сверхъестественной способности вроде Обнаружение (Демоны). Лечение требует Экзорцизма (стр. Б193).

Умопомешательство

Умопомешательство представляет длительный вред разуму от разрушающих рассудок бросков страха, избыточного Стресса, или (в зависимости от кампании) плохих наркотиков, разумных паразитов в мозге, враждебной магии, и злых экспериментов. В конце любого дня, который не принёс нового Стресса или Умопомешательства, тот, у кого есть Умопомешательство может сделать бросок Воли, успех означает, что он сбрасывает -1 в штрафах за Умопомешательство. Забота настоящего терапевта с Психологией (Клинической) или Врачебным Делом (Психиатрия) на 12+ даёт +1 к этому броску - и терапевт может бросать навык каждый день, чтобы стереть ещё -1 в Умопомешательстве.

Мастер может применить Умопомешательство как штраф к броскам влияния, а не только броскам страха. Достаточно легко казаться в своём уме, когда просто сидишь (объясняя, почему нет штрафа к реакции), но нетвёрдый хват реальности труднее скрыть, когда активно пытаешься манипулировать другими. Умопомешательство также даёт штраф к любому броску на доказательство, что в своём уме; например, перед судьёй или при разговоре на предмет, чтобы покинуть сумасшедший дом. Бесстрашие никогда не противодействует Умопомешательству!

Предел Умопомешательства: Умопомешательство персонажа также ограничено его -Волей. После этого, дальнейшее Умопомешательство превращайте сразу в пункты ментальных недостатков!

Нисходящая спираль

Таким образом, каждый проваленный Бросок страха означает что в дальнейшем будет провалено больше бросков страха и это будет происходить чаще. В процессе становишься нервным и своенравным. Потом становишься замкнутым и сумасбродным. А потом подцепляешь долговременные проблемы с рассудком. От дрожи достаточно легко избавиться, но над сумасшествием придётся поработать, а чтобы избавиться от долговременного сумасшествия придётся тратить очки персонажа.

Мастер решает, может ли конкретное лечение от безумия помочь от Стресса и/или Умопомрачения. Терапия может быть медицинской, магической или ещё какой-то. Любое лечение, которое может стереть -1 из полноценных ментальных недостатков, может снять -2 из Умопомешательства или весь накопленный

Стресс.

Безумие

Безумие делает нас одинокими. Оно оставляет нас неуверенными: в самом ли деле мы испытали это или сходим с ума? Оно неестественно почти по определению, поскольку оно определяется как радикальный отход от нормальности. Словом, это - ужас.

Буйные культисты, сводящие с ума внезапные откровения и космические фобии не начались с Лавкрафта - безумие и ужас были связаны по крайней мере со времён древнегреческих трагиков. Безумие как тема также не ограничена космическими ужасами. Психологический ужас может быть сфокусирован на распадающемся рассудке героя; сюрреализм и ужасы во снах помогают рисовать символическую картину расстроенного разума; и сплэттер может донести непостоянство и искусственность всей нормальности вообще.

Причина

Некоторые умственные болезни вызваны длительным воздействием изменяющих разум условий: плохое обращение в детстве, жаркие бои, неослабевающий стресс, попытки промывки мозгов, злоупотребление психоактивными препаратами и т.д. Другие болезни (например, алкоголизм, клиническая депрессия, шизофрения и биполярное расстройство) похоже имеют генетическую составляющую. Однако некоторые проявляются внезапно, после психологической травмы в детстве или после черепно-мозговой травмы. Во многих играх ужасов - особенно тех, что моделируют литературную конвенцию "упасть в обморок или сойти с ума", которая началась с готических романов, расцвела в Викторианскую эпоху, и достигла апогея в пальпе - вид жутких кошмаров сведёт с ума, возможно на несколько часов, на несколько недель или навсегда. Ниже есть правила для Мастера, который хочет воспроизвести эту атмосферу.

Броски страха и сумасшествия

Каждый раз, когда требуется Бросок страха, кидайте его и определяйте результаты, как обычно, а потом добавьте ещё следующее к результатам:

• Результат броска страха измеряется в секундах (результаты 4-12, 14-16). Определите броском или выберите кратковременное расстройство с таблицы безумия на усмотрение Мастера. Жертва страдает от расстройства 2к секунд с числом самоконтроля (если таковое требуется) равным 6. Это не уменьшает его стоимость в очках персонажа.

• Результат броска страха измеряется в минутах или часах (результаты 17-21, 26-29, 31, 33). Определите броском или выберите средневременное расстройство из таблицы безумия на усмотрение Мастера. Жертва страдает от расстройства 1к часов или 1к дней - по решению Мастера - с числом самоконтроля (если таковое требуется) равным 9. Это не уменьшает его стоимость в очках персонажа.

• Результат броска страха радикальный или навсегда (результаты 13, 22-25, 32, 34-40+). Определите броском или выберите долговременное расстройство из таблицы безумия на усмотрение Мастера. Жертва будет страдать от этого расстройства пока оно не будет выкуплено или вылечено (см. Лечение, стр. 144-146). Это в самом деле уменьшает его стоимость в очках персонажа!

Мастер может заменить таблицу Бросков страха этой добавкой, или скомбинировать их, или ещё как-то подкрутить результат ради своей истории. Но если он не собирается быть крайне жестоким, замена или добавка должна быть недостатком той же стоимости, что и первоначальное значение.

Пример: Мастер может заменить -15-очковый физический недостаток с результата 24 на -15-очковый ментальный недостаток; или -5-очковый физический недостаток и -10-очковый ментальный недостаток; или на 2 -15-очковых ментальных недостатка с бросками самоконтроля в 15 (по -7 очков каждый) и физическую причуду; и т.д.

Цель здесь - не дать почувствовать реалистичное безумие - это будет крайне неприятно и возможно ещё и оскорбительно - а дать достаточно страшное игровое ощущение. Безумие, по-готически (и по Фрейду), должно как-то отражать травму, которая его породила, или отражать общие темы истории. Другой вариант - это возвращающееся заболевание: каждый раз, когда жертва проваливает Бросок страха, она страдает от того же самого синдрома! Настроив значения самоконтроля, добавив небольшие Неестественные черты ("белые как кость волосы" - стандартное готовое решение в ужасах), причуды и т.д., Мастер может построить подходящий результат на любое количество очков. Последующие таблицы безумия - просто примеры; Мастер должен адаптировать их, чтобы они подошли к тону и темам его кампании, или даже создать свои, используя ли недуги из таблицы Заболевания (стр. 144) или с нуля.

Что вы почувствуете, серьёзно, если ваш кот или пёс начнёт с вами говорить, и спорить с вами человеческим языком? вы будете ошеломлены от ужаса. Я в этом уверен. И если розы в саду запоют странную песню, вы сойдёте с ума.

- Артур Мачен, "Белые люди".

Таблица безумия (готическая)

Бросок 1к Заболевание

Кратковременные заболевания

1 Озноб (-2 на ЛВ) на 1к секунд

2 Истерика (рыдания) (стр. 144) на 2к секунд

3 Галлюцинации (тяжёлые) (стр. Б136) на 2к секунд

4 Кошмары (стр. Б144) на 1к ночей

5 Пиромания (стр. Б150) на 2к минут

6 Эхолалия (стр. 144) на 1к минут

Средневременные заболевания

1 Заторможенный (стр. Б129) на 1к часов

2 Призрачные голоса (дьявольские) (стр. Б148) на 1к часов

3 Истерическая слепота, эквивалента Слепоте (стр. Б124), на 2к часов

4 Панический синдром (стр. 144) на 1к часов

5 Шокирован на 1к секунд, потом

Регрессия (стр. 144) на 1к часов.

6 Ходит во сне (стр. Б154) 1к ночей.

Долговременные заболевания

1 Лунатизм (стр. Б143)

2 Психогенная амнезия (стр. 144)

3 Регрессия (стр. 144)

4 Навязчивая идея (стр. Б146)

5 Мания (стр. 144)

6 Раздвоение личности (стр. Б156)

Таблица безумия (суровая)

Бросьте 1к Заболевание

Кратковременные заболевания

1 Истерика (смех) (ниже) на 2к секунд

2 Афазия (ниже) на 2к секунд

3 Мания убийства (ниже) на 3к секунд

4 Мания самоубийства (ниже) на 2к секунд

5 Лёгкая кататония, эквивалентна Рабскому Менталитету (стр. Б154) на 2к секунд.

6 Ступор в бою (стр. Б127) на 2к секунд

Заболевания на среднее время

1 Психогеническая амнезия (ниже) на 1к-2 дней (минимум 1 день)

2 Навязчивая идея ("держать этот случайный объект или человека в абсолютной безопасности") (стр. Б146) на 3к часов.

3 Афазия (ниже) на 2к часов

4 Психологическая зависимость (ниже) на 1к дней

5 Боязнь мышечного напряжения (ниже) на 1к дней.

6 Гебефрения (ниже) на 2к часов

Долговременные заболевания

1 Депрессия (ниже)

2 Религиозная мания (ниже)

3 Маниакально-депрессивный (стр. Б143)

4 Ночные страхи (ниже)

5 Посттравматическое стрессовое расстройство (ниже)

6 Паническое расстройство (ниже)

Заболевания

Руководство по диагностике и статистике психических расстройств, разработанное Американской Психиатрической Ассоциацией (DSM-IV) описывает 297 расстройств на почти 900 страницах. GURPS Horror так не делает - он предпочитает тематическую сущность медицинской строгости. Перечисленные ниже заболевания родом и из ужасов, и из медицинской литературы, и предназначены для того, чтобы дать Мастеру разнообразие для настройки таблиц безумия для темы, жанра и тона кампании. Они не появляются все в таблицах-примерах, и Мастеру рекомендуется добавить что-нибудь ещё!

В этом списке опущены все расстройства, у которых название совпадает с недостатком, который его моделирует; например, Лунатизм, Навязчивая идея и Фобия. В нём есть менее очевидные заболевания, многие из которых лучше моделировать несколькими возможными чертами. Самые характерные недостатки появляются в каждом случае первыми, но умственные заболевания - синдромы, в которых есть много потенциальных симптомов и моделей поведения - Мастер может смешивать их, чтобы получить требуемое количество очков персонажа для долговременного безумия, и выбирать кажущиеся наиболее драматичными для кратковременных приступов.

Психологическая зависимость: Пристрастие; Алкоголизм; Развратность; Разорительная привычка - азартные игры.

Афазия: Заикание; Неспособен говорить.

Конверсионное нарушение: Хроническая Боль; Разорительная привычка (Поиск внимания).

Депрессия: Хроническая Депрессия; Нерешительность; Комплекс Вины; Низкая Самооценка.

Нарушение питания: Разорительная привычка (Есть землю); Обжорство; Навязчивая идея (поститься).

Эхолалия: Дурная Привычка (повторять чужую речь)

Гебефрения: Заикание; Заблуждения; Разорительная привычка (хихиканье).

Мания убийства: Неконтролируемый аппетит (убийство); Кровожадность; Неистовство.

Истерика: Разорительная привычка (Рыдания или смех) (как Кашель или Чих, стр. Б428); Вспыльчивость; Проныра.

Регрессия: Заблуждение (значительное; "мне 10 лет"); Заторможенный; Легко понять; Боязливость.

Эмоционально неустойчивое расстройство личности: Импульсивность; Вспыльчивость; Неистовство.

Мания: Самоуверенность; На грани; Мало спит.

Боязнь мышечного напряжения: Нервное расстройство (лёгкое); Дурная привычка (нервный); Неспортивный.

Ночные Страхи: Ночные кошмары; Чуткий Сон; Бессонница.

Обсессивно-компульсивное расстройство (ОКР): Низкая Самооценка; Фобия (грязь); Косный; Разорительная Привычка.

Паническое расстройство: Панические атаки (стр. 26-27); Застенчивость (критическая); Фобия (открытые пространства).

Посттравматическое стрессовое расстройство: Хроническая Депрессия; Комплекс Вины; Ночные Кошмары; Приступы паники (стр. 26-27).

Психогенная Амнезия: Заблуждение (значительное, "я не знаю никого из вас и как я сюда попал"); Низкая самооценка.

Религиозная мания: Разорительная привычка (молиться); Фанатизм (религиозный); Заблуждения; Мегаломания.

Шизофрения: Непродолжительное внимание; Заблуждения или Призрачные голоса; Паранойя; Зависть; Заикание.

Мания самоубийства: На грани; Комплекс Вины.

Лечение

Стандартные Броски страха, броски страха и сумасшествия (стр. 143-144), Умопомешательство (стр. 142) и т.д. могут привести к постоянным причудам, Фобиям и другим недостаткам. Такие долговременные заболевания становятся частью описания персонажа, страдающего от них, и уменьшают его стоимость в очках персонажа. Он может убрать их, потратив заработанные очки персонажа, как описано в разделе "выкуп" недостатков (стр. Б121), с одним условием: проблемы, устранённые таким способом, не исчезают на самом деле пока не пройдёт по крайней мере месяц в игровом мире за каждое выкупленное очко персонажа.

Пример: персонаж Сары, Леди Хиндмарч, получает Навязчивую Идею (Уничтожить всех вампиров!) [-10] после неудачного столкновения с графом де Тьенн. Сара немедленно тратит 10 заработанных очков персонажа, чтобы выкупить этот недостаток. Тем не менее, Леди Хиндмарч будет страдать от её Навязчивой идеи по крайней мере 10 игровых месяцев с момента как она еле ноги унесла. И даже после того момента, Сара вполне может продолжить играть её как решительно настроенную против вампиров.

Терапия

Тот, кто находится под наблюдением профессионала по умственному здоровью (т.е. кого-то с Врачебным Делом (Психиатрия) на 12+) может получить помощь в выздоровлении. Терапевт кидает Врачебное Дело (Психиатрия), чтобы вылечить пациента. На усмотрение Мастера, успех на Чтении мыслей, Взломе сознания, Гипнозе или чём-то подобном - или достижение вроде проникновения в сны пациента с помощью Ясного сна - может дать +1 или больше к этому броску. Успешная терапия означает, что пациент получает одно "бонусное" очко персонажа, которое он может использовать, чтобы выкупить своё заболевание; критический успех даёт два очка. Провал не несёт никакого эффекта. Критический провал стоит пациенту очко персонажа; либо оно ухудшает состояние, добавляя причуду или уменьшая число самоконтроля, или оно забирает ранее полученное бонусное очко.

Пациент, проходящий амбулаторное лечение (по меньшей мере 2 часа в неделю с терапевтом) может получить выгоду от одного броска терапии за игровой месяц. Пациент под постоянным присмотром, дома или в специальном учреждении, получает бросок терапии раз в игровую неделю. Если в любой момент во время лечения он проваливает Бросок страха из-за шока, похожего на тот, от которого он съехал с катушек, он немедленно теряет все не потраченные бонусные очки персонажа от терапии!

На ТУ7, врач, который сделал успешный бросок терапии для пациента может попытаться сделать отдельный бросок Врачебного Дела (Психиатрия), чтобы прописать психиатрические лекарства (стр. 146) для этого пациента, после того, как прошло три месяца игрового времени. На ТУ8+, достаточно, чтобы прошёл месяц с момента успеха.

Вариации этих правил:

Киношная Шоковая Терапия: в киношной кампании - или в той, где есть ультра-технологические мозговые зонды, псионическая терапия, или другие неизведанные возможности - пациентам может резко полегчать после радикальной процедуры. Терапевт должен кидать на Врачебное Дело (Психиатрия) с -3 или хуже. В случае успеха, считайте оставшееся время выздоровления от безумия в неделях (или днях, в очень киношной игре), а не в месяцах. Провал означает, что терапевт должен подождать 1к месяцев прежде чем попробовать шоковую терапию снова, но нормальная терапия всё ещё возможна. Критический провал делает заболевание неизлечимым!

Киношная нейрохирургия: В этом методе, хирург вырезает безумие, оставляя только здоровую ткань мозга. Один пример такой "терапии" использовал на ТУ (6+3) "Криминальный колледж" Дока Сэведжа, а другой пример трепанация времён каменного века (ТУ 0): просверливание дырки в черепе, чтобы выпустить наружу демонов. Киношная нейрохирургия совершенно невозможна в реальном мире по крайней мере до ТУ 9 - хотя многие люди когда-то верили, что это не так. Хирург кидает Хирургию (Мозга) на -3. Успех вылечивает безумие но наносит ранение в количество ЕЖ, равное количеству очков в вылеченных недостатках; пациент после этого выздоравливает физически (стр. Б424). Провал наносит ранение, но не лечит; повторные попытки работают, как киношная шоковая терапия. Критический провал означает, что пациент умирает или становится овощем навсегда (на выбор игрока).

Забота Дома: Лучший возможный уход - дома или в каком-то подобном уединённом и дружелюбном месте, где нет или мало других пациентов, которым нужно время и внимание внимательной и нежной сиделки. Сиделка кидает умение еженедельно, как и с нормальной терапией - но на критическом успехе, время выздоровления пациента уменьшается на один месяц вдобавок к остальным преимуществам. На усмотрение Мастера, "сиделка" может быть терапевтом с Психологией (клинической); доктором или медсестрой с Врачебным Делом (Психиатрией) или Профессиональным Навыком (Медсестра); знахаркой или эльфом с Знахарем; священнослужителем с Психологией (Прикладной); и так далее. Если Мастер согласится, сиделка может быть любимым человеком - скорее всего Подопечным, но другие отношения возможны - в этом случае сиделка кидает Волю с -2, если нет другого умения или черты, которая кажется более подходящей.

Пример: Леди Хиндмарч находится дома в Котсволдс под нежной заботой её семейного доктора. У него критический успех на броске Врачебного Дела (Психиатрия). Леди Хиндмарч получает два бонусных очка персонажа - и что ещё лучше, она теперь будет страдать от Навязчивой Идеи всего девять месяцев.

Лоботомия: в 1949г, португальский невролог Антониу Эгаш Мониш получил Нобелевскую премию за его изобретение в 1936г префронтальной лоботомии. Эта операция на мозге включала в себя просверливание отверстий в черепе и использование тонкой проволоки, чтобы разрезать связь между префронтальной корой головного мозга и остальным мозгом. В 1945г, американский психиатр Уолтер Фримен модифицировал технику Мониза, используя простой кухонный ледокол и минимум анестезии, чтобы сократить расходы. Целью было уменьшение боли и депрессии в госпитализированных больных; результатом стало более 65000 жертв лоботомии только в США, Британии и Скандинавии, пока практика не вышла из употребления в 1970-е. В игровых терминах, успешная лоботомия (бросок против Хирургии) меняет вплоть до -40 очков ментальных недостатков на Рабский Менталитет; который никогда нельзя выкупить. Неуспешная приводит к ряду плохих результатов, от Неистовства или Безжалостности до потери Талантов или ИН, или смерти. Эти правила - для сделанных на скорую руку киношных лоботомий; руководство по чистым

и стерильным ищите в GURPS Био-техе.

Расскажи мне подробнее об этих «вампирах»

Если героям не повезёт и они окажутся в сумасшедшем доме или руках бюрократичной системы ментального здравоохранения, им могут поставить в диагнозе душевные расстройства, которых у них на самом деле нет – или по крайней мере нет хороших причин для них. Поставленными ИП диагнозами могут оказаться следующие:

Синдром чужой руки: "Чья именно эта рука, и каким образом она оказалась на вашем теле?"

Антисоциальное расстройство личности: "Ушел с работы . . . нет стабильных отношений . . . замечен в нелегальной деятельности . . ."

Пограничное расстройство личности: "Нет, я не оставлю вас в одиночестве посреди ночи. Теперь опустите ножку стула."

Синдром Капгра: "Андроиды заменяют ваших друзей, верно?"

Обсессивно-компульсивное расстройство: "Значит вам всегда нужно носить конкретно этот крест , и вы никогда не выглядываете за окно после наступления темноты."

Синдром Экбома: "Ясно, инопланетные насекомые отложили яйца в вашу кровь."

Бред Фреголи: "И этим демоном может оказаться кто угодно, любой встречный."

Нарциссическое расстройство личности: "Только вы можете спасти нас всех от Древнего."

Параноидальная шизофрения: "Значит вампиры могут общаться со своими жертвами и заставлять их совершать поступки, и теперь они охотятся на вас."

Психогенная фуга: "Итак, расскажите мне почему вы попытались убить венгерского посла."

Шизотипическое расстройство личности: "Ваши магические силы показывают вам тех, кто на самом деле - оборотни?"

Совместное параноидное расстройство (Folie à Deux): "Очевидно, что вы все много говорили по этому поводу между собой."

Гадючники: Некоторые заведения активно мешают выздоровлению. Большинство просто небрежны, что увеличивает интервалы между бросками терапии. Но самые худшие переполнены, мрачны, наводнены крысами, или в целом отвратительны, и дают -5 к броскам терапии. До ТУ6, все броски в заведениях на -5 даже в самых лучших условиях, которые почти никогда не существуют. И конечно, в игры ужасов на любом ТУ полны безумных психиатров, которые используют свои сумасшедшие дома как штаб-квартиры культов, или как экспериментальные лаборатории по Промывке Сознания (стр. Б182), Контролю Разума (стр. Б68) или ещё чему похуже...

Психиатрические лекарства

Начиная с ТУ7, лекарства могут держать ментальные болезни в узде. Рассматривайте это как Смягчение (стр. Б112) на соответствующих недостатках. Психиатрические лекарства обычно следует принимать ежедневно и всегда выдаются только по рецепту врача, итого это ограничение в -55%. Прерывание терапии лекарствами приводит к возвращению исходных недостатков через 1к дней - и теперь они на на один худшем броске самоконтроля или на один худшем уровне (в зависимости от применимости) пока лечение не продолжится.

Лекарства, достаточно мощные, чтобы отогнать психиатрические проблемы часто имеют собственные побочные эффекты. Если терапевт прокидывает бросок на выписку лекарств на 3+, коктейль лекарств идеально сбалансирован; успех на 2 означает, что у него -5 очков недостатков-побочных эффектов; и успех на 0 или 1 приводит к -10 очкам побочных эффектов. Бывает так, что

пациентам приходится принимать лекарства от побочных эффектов лекарств, которые они принимают от своей болезни!

Возможные побочные эффекты лекарств включают: Рассеянность, Пристрастие, Вспыльчивость, Заторможенный, Долго Спит, Импульсивность, Нерешительность, Бессонницу, Безрадостный, Лень, Чуткий Сон, Низкий Болевой Порог, Морскую Болезнь, Самоуверенность, Полноту, Паранойю, Непродолжительное Внимание, Медленно Просыпается, Неспортивный. Эти недостатки - как и недостатки от изначальной болезни - уменьшают стоимость персонажа в очках. В отличие от лечимых недостатков, побочные эффекты не надо выкупать очками персонажа; они исчезают "бесплатно", когда заболевание вылечено и он перестаёт принимать лекарства.

Психиатрические лекарства имеют КЛ3. Цена меняется в широких пределах в зависимости от страховки, доступности "дженериков" и конкретного состава.

"Возьми себя в руки, Мужик!"

В некоторых играх ужасов, друг, целитель или психиатр может помочь рассортировать психологические приоритеты, и с помощью такой терапии остановить безумное поведение на ходу. Любой может попытаться помочь жертве броска страха; среди проверенных временем подходов есть бренди, нюхательные соли, и пощёчина. В пальповой или готической игре, такие полумеры дают получившему их +2 к броскам восстановления или самоконтроля, если они есть.

Профессионал с Врачебным Делом (Психиатрией) или Психологией (Клинической) может сделать бросок такого навыка, чтобы оказать "ментальную первую помощь" жертве такой ситуации. Традиционно, она состоит из твёрдого, как сталь, взгляда и нескольких проницательных, но мужественных и спокойных слов. Попытка занимает 30 секунд, но специалист может принять штраф за спешку (стр. Б346) в бою или смертельной опасности. Успех позволяет жертве взять себя в руки на 1к минут. В это время, он не страдает от эффектов исходного броска страха, хотя и может провалить другой бросок страха.

После этого, результаты броска страха возвращаются в полной мере и "часы броска страха" возобновляют свой ход, если специалист не сделает ещё один успешный бросок Врачебного Дела (Психиатрии) или Психологии (Клинической). Каждый пункт успеха на этом броске уменьшает общее время, проведённое под воздействием результатов броска страха на 1к минут.

Эти правила киношные. Даже в совсем нереалистичных играх, они не помогают от долговременных эффектов и не останавливают физические эффекты, такие как конвульсии или сердечные приступы.

Сила портит

В кампании ужасов, Мастер может захотеть сделать некоторые или все сверхъестественные способности злыми по своей природе. Правила Чёрной Магии в GURPS Магии дают один вариант механики для этой темы, для магии. Другие опции - счёт энергии, используемый Ограниченной Порогом Магией и Духовное Искажение Помогающих Духов, обе они в GURPS Тауматологии, и модель долга в очках персонажа Медитативной Магии в GURPS Фентези - все они могут интерпретироваться как накопление разлагающего влияния, которое может привести к выработке у мага "злых недостатков", таких как Бессердечность и Садизм. Эти подходы к Тёмным Искусствам имеют одну общую черту: они освобождают занимающегося ими от непосредственной энергетической стоимости Искусств, но берут с него куда более дорогую цену впоследствии. Их можно представить как способы превратить часть или всю энергостоимость в накопление плохой кармы, чужеродных примесей, Тёмной Стороны, влияния сатаны, деформации По, повреждения души, и всё такое прочее. Это Разложение - каков бы ни был его источник - решается позже, через такие игровые механики как броски Воли, Броски Катастроф, и преобразование в недостатки.

Любая из предложенных систем может быть расширена для работы с любыми сверхъестественными способностями. Если нужная способность требует затрат энергии (обычно ЕУ) для применения, то адаптация проходит напрямую. Например, демоны даруют человеку способность к ораторству – для лучшего распространения их лжи. Это работает почти как черная магия, но вместо применения заклинания с пониженными затратами энергии, “темная проповедь” будет основана на умении Увлечения (стр. В191) без обычной цены в ЕУ, следовательно через

накопление Искажения. Другие потенциальные темные искусства схожего принципа могут включать Imbuement Skills из GURPS Power-Ups 1 и модель накопления энергии магии путей/книг из GURPS Thaumatology.

Некоторые сверхъестественные способности не имеют связанной цены в очках энергии. Примерами служат многие кинематографические боевые умения (например, Искусство невидимости и Дзен-лучник), модель Формирования эффекта магии путей/книг и почти все из GURPS Powers. Для первых двух случаев часто встречаются заметные штрафы к умениями, и Мастер может позволить обойти их через темные искусства, на манер очков энергии. Считайте каждую -1 штрафа, игнорируемую темными искусствами, за очко Искажения. Похожий принцип применим к психоническим способностям в описанном в GURPS Psionic Powers виде: считайте каждую +1 к проверке психонического умения как очко Искажения. Для сверхъестественных способностей с уровнями силы – вроде большинства пси-способностей – разовый доступ к высокоуровневой способности возможен за цену в Искажении, равной 1/5 цены в очках персонажа, необходимых для улучшения способности до этого уровня, с округлением вверх. Например, темный псион с Телекинезом 2 [10] может задушить кого-либо как если бы у него был Телекинез 10 [50] за какие-то 8 очков Искажения.

По большей части никакой из этих подходов не работает со всеми сверхъестественными способностями из описанных в GURPS Powers. Эти силы редко требуют энергии для работы и не всегда зависят от бросков для применения – а если и используют броски, то штрафы на них очень редки. Если вас не затруднит закопаться в нутро системы, вы сможете соотнести способности с затратами энергии на основе правил Временные Улучшения и Обмен усталости на эффект (Temporary Enhancements и Trading Fatigue for Effect) из Powers, и оттуда моделировать Искажение одним из уже перечисленных методов. Более простой способ – взять ограничение Искажающее (стр. 22). Использование этого ограничения несколько раз увеличит получаемые очки Искажения за каждое использование способности.

Многие дороги в ад: пример системы Искажения

Вот довольно простая, но жестокая, система Искажения для кампаний с магическими ужасами, делающих акцент на искушении, искажении и опасностях силы. С небольшими модификациями она сможет отображать потерю рассудка в космических ужасах. Система сдобрена ответами на многие вопросы, которые Мастеру стоит задать при подгонке системы Искажения под его кампанию.

Доступ к искажающей магии

Открытие способа использовать искажающую магию требует исследовании или тренировки в каком-либо Тайном знании, или же призыва демонов. Если у колдуна нет Магических способностей, этот процесс дарует их. Некоторые монстры – и все демоны – имеют врожденную искажающую магию, но сейчас это не столь важно. Алхимики возможно смогут создать «эликсиры магической силы» из желез и крови этих существ.

С другой стороны, можно сделать особенностью кампании свободный доступ к искажающей магии без каких-либо затрат очков. Каждый может погрузиться в Искажение ради большей силы!

Накопление Искажения

Искажаемый маг может использовать «бесплатные» очки энергии для работы любого заклинания, взамен же его значение Искажения увеличивается на равное число очков. Мастер может установить потолок на эти бесплатные очки на умноженном на шесть уровне магических способностей, заставляя время от времени возвращаться к богохульным книгам и пентаграммам из серы, чтобы продолжить учение. Заклинания с искаженной энергией рискуют закончиться по тёмной критической таблице из GURPS Магия.

При создании персонажа каждые 10 очков Искажения означают -1 очко персонажа. Любой – с Магическими способностями либо без них – может приобрести Искажение следующими способами:

Плохие места: Обитание или путешествие через заброшенные дома, темные земли или иные плохие места в течении месяца добавляют 1к-2 Искажения. Некоторые плохие места добавляют

Искажение быстрее; например, переступание порога гробницы лича. Применение любого магического ритуала (кроме, возможно, молитв или поста) в таких местах добавляет 1к Искажения.

Кровавые деньги: Попытка нажиться на продаже глаза злого идола, распространение проклятого пиратского золота и похожие сделки добавляют очко Искажения за каждую $1000. Некоторые виды ужасного сокровища оказывают куда более сильный эффект: покупка чего-либо на одну из монет (один из шекелей), полученных Иудой за предательство, может вылиться в 5, 6 или ещё больше очков Искажения, что выше курса!

Искажающие раны: Укусы, оружие или когти некоторых существ – демонов, призраков, вампиров и особенно инопланетных кошмаров – несет Искажение. Каждое очко повреждений от подобного чудовищного источника добавляет очко Искажения.

Умопомешательство: Каждое -1 в Умопомешательствах (стр. 142) добавляет очко Искажения, так как пострадавший узрел зло во всей его мрачной славе.

Изучение Тайного знания: Каждое очко, потраченное на приобретение Тайного знания, добавляет очко Искажения. Некоторые тома – особенно гримуары, или темные книги, используемые магией путей/книг – несут Искажение даже тогда, когда не обучают Тайному знанию напрямую.

Использование проклятых артефактов: Применение проклятого артефакта для повседневных целей добавляет 1к-2 очка Искажения. Использование его для ритуальных функций (т.е. для церемоний) или злых целей добавляет 1к Искажения. Применение его для усиления или вызова сверхъестественного эффекта добавляет столько очков Искажения, сколько энергии потребовалось бы для прочтения аналогичного заклинания.

Воздействие зла: Поедание человеческой плоти или злого разумного фрукта, секс с суккубом или любое другое смешение своей жизненной силы с чудовищами стоит 1к-2 очка Искажения за каждый инцидент.

Магия - темнейшая магия. Моя душа плавает в ней, разбросанная во времени, пойманная в мире бесформенности.

- Дэвид Ло Пан, Большой переполох в Маленьком Китае

Эти последствия могут быть всем известны, и в игре о них будут рассказывать НИП («Не ходи на погост в ночь св. Джона, или же будь проклят Белиалом!»), или же открыты лишь при успешной проверке Оккультизма (или Тайного знания).

Мастер отслеживает значение Искажения каждого ИП в тайне, и ему рекомендуется лгать как черт в ответ на вопросы об его текущем уровне: «Нет, вы в полном порядке. Более чем в порядке! Ваш моральный компас безупречен»

Эффекты Искажения

Искажение видимо в ауре. Святые, божественные или иные противостоящие Искажению существа

реагируют на искаженных с -1 за каждые полные 25 очков Искажения.

Каждую неделю персонаж с хотя бы одним очком Искажения должен пройти проверку Воли со штрафом -1 за каждые полные 10 очков Искажения. Провал означает превращение Искажения в отрицательные очки персонажа, по -1 очку за полные 25 очков Искажения. Мастер может использовать эти очки для понижения уровня самоконтроля для «злых» недостатков вроде Садизма и Кровожадности, уничтожения «добрых» преимуществ вроде Законопослушный или Пацифизма, устанавливать штрафы на Репутацию или броски влияния против добрых или чистых целей, понижать боевые навыки против искаженных существ (за половину цены понижения умений), появления штрафов на броски ужаса или Воли против сопротивлению одержимости или чего-то похожего, добавления причуд, вызывания недугов, или же полноценно новых недостатков вроде Развратности или демонического Покровителя (и связанной с ним Службы).

Как только кто-то наберет 125+ очков Искажения, Мастер может обратить их в негативные очки

персонажа независимо от проверки Воли. С другой стороны, Мастер может позволить Искажению накапливаться и дальше, чтобы потом применить её всю одним решающим ударом – даже если игрок проваливал проверки!

Переход очков Искажения в очки недостатков уменьшает текущее значения Искажения, так как дурное влияние меняется во (временно) более стабильное состояние.

Очищение от искажающего влияния

Есть три основных пути избавления от Искажения:

Похвальный поступок: Крупный добродетельный и бескорыстный поступок (на усмотрение богов данного персонажа – то есть по воле Мастера) очищает 25 очков Искажения.

Покаяние: Искажённый человек должен изолировать себя от своих повседневных забот и провести каждый миг бодрствования в молитве или медитации. Это требует ежедневной проверки Медитации. На усмотрение Мастера, может также потребовать наставление от священника, мистика или гуру. Следуя такому режиму, персонаж избавляется от 4 очков Искажения в день. Никакого очищения не происходит, если персонаж в тот день провалил проверку самоконтроля.

И если правая твоя рука соблазняет тебя, отсеки ее: Некоторые фолианты сообщают ритуалы, по которым все зло в человеке может быть сосредоточено в одной части тела, например глазе или руке. Тот, кто проводит такой ритуал (детали которого создаются Мастером и затем добываются ИП), может обменять очки недостатка от Искажения (или нерастраченное значение Искажения, по обычному курсу 25 очков за -1 очко персонажа) на Одну руку, Один глаз и т.п., отсекая эту часть тела прочь. Также это хорошая возможность для Мастера вернуть отсеченную часть тела как монстра (см. Независимые части тела, стр. 15) – или как антагониста!

По решению Мастера, омовение в священном источнике, питье воды из реки Леты или божественное вмешательство могут очистить часть или все Искажение. Менее благородным способом, зло может быть отправлено в портрет, заточено в изумруд или иначе перемещено – с очень большим риском привлечь плохую Судьбу (Destiny, стр. B131). Тем не менее, любое такое очищение должно занимать столько же времени и усилий, что и его эквивалент в покаянии.

Другие Искажения

В зависимости от космологии кампании, другие источники силы могут быть неотъемлемо (или потенциально) искажающими. Добавление ограничения Искажающий к таким источникам дает ещё один способ накапливать очки. Силы Порядка, Хаоса и даже небесные могут искажать неразборчивого пользователя, переделывая его во что-то более подходящее их вкусам. Использование негативных очков от Искажения для трансформации персонажа в серого пришельца, неведомую тварь, одного из Неблагих или же непримиримое и нечеловеческое ангельское оружие – любое из этого может послужить строительным материалом даже для тех ужасов, которые в первую очередь происходят от отчуждения и изоляции, а не самого искажения как такого.

---
http://translatedby.com/you/gurps-horror-chapter-4-1/into-ru/trans/
Оригинал (английский): GURPS Horror Chapter 4 (http://sjgames.com/gurps/books/Horror/)
Перевод: © flannan, Ally_rogue, Shmarla, Sukukku.

translatedby.com переведено толпой